TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : Woodruff™

www.pcguru.hu

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin ■ 99/12_

FLIGHT UNLIMITED III
FREESPACE 2
FIFA 2000

PHARAOH
Teljes leírás

SHADOW COMPANY
WARGAMER 1813
ABOMINATION
RAYMAN 2
DISCIPLES: SACRED LANDS
QUEST OF THE AMAZONS

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

HERTA
ÜNNEPEK
Saitek
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

ASUS
AGP-V6600 az Új Generációs
3Dimenziós VGA Kártya
4x AGP
256 Bit-es processzor
64MB SDRAM
TV-OUT
3D Szemüveg
DirectX 7, OpenGL támogatás
AGP 4X/2X
HDTV Acceleration
DirectX7
AGP-V6600
GeForce 256
The Macro
GALAXY
Galaktikus teljesítmény!
Philips Monitor Akció:
Philips 17" 107E 54 900Ft+Áfa
Philips 15" 105E 35 900Ft+Áfa
Telephelyünkön Hivatalos Philips Monitor márka szervizünkben
Gyártótól és Típustól függetlenül
INGYENES BEVIZSGÁLAS ÉS HIBA MEGHATÁROZÁS!
ASUS
ASUSTeK COMPUTER INC.
http://www.asus.com.tw
A Macroda Kft az ASUS termékek
KIZÁRÓLAGOS disztribútora Magyarországon!
A TISZTA FORRÁSBÓL SZÁRMAZÓ TERMÉKEKEN MINDIG EZ A LOGO VAN.
A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 3 ÉV garancia van!
1012 Bp. Attila út 63 sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
Tiszta forrásból!
Az ASUS termékek kizárólagos magyarországi disztribútora a MACRODA Kft.
MACRODA

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
Futura Extravaganza
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ® által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 20387/hó
1999. októberi szám eladott példányszáma: 21076
A PC GURU e havi száma 26000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben
a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám),
egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a
postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám),
fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó
engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket
szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül
használjuk fel.

ISSN 1217-6389

INTRO_

START !

Sziasztok!

Az ősz (vagy inkább télelő) beköszönte elhozta azt a programot, amelyet valószínűleg velünk együtt nagyon sokan vártatok már. Az Imperium Galactica 2 finisbe ért, hamarosan a boltok polcain is találkozhattok a játékkal. Kimerítő bemutatónkkal szerettünk volna kedveskedni a stratégáknak, reméljük, a siker nem marad el, s a program nektek is tetszeni fog. Akik nem találkoztak volna a játék első részével, azok máris előkészíthetik a billentyűzetet, hiszen a jövő hónapban ez lesz a PC GURU teljes játéka, méghozzá 2 CD-n! A teljesen magyar program – reméljük - sokatokkal kedvelteti meg majd az űrstratégiai játékokat.

A nagy karácsonyi dömpingre készülődve persze más érdekességeket is találhattok a lapban. A játékok áradata megindult, a jobbnál-jobb nevek sorban érkeznek. A mostani számban a Pharaoh és természetesen a Fifa 2000 is mindenképpen figyelmet érdemel. Bemutatókban sem szűkölködtünk e hónapban, hiszen a Wheel of Time a szerkesztőségünkben járt, és egy kicsit szószátyárabban bemutatjuk a Westwood készülődő C&C alapú shooterét, a Renegade-et. Egyszóval, lassan itt a Karácsony.

A jéghoki kedvelőinek ajánljuk figyelmébe a Pixel Multimédia és a PC GURU közös rendezésében megvalósuló III. Magyar NHL Hockey Bajnokságot, lehet izzítani az ütőket és a korongot, nagy csata lesz december elején. A bajnoksággal kapcsolatos részleteket a lapban megtaláljátok. Jó szórakozást, és sok sikert a küzdelemben.

GURU Team

Teljes játék
a következő hónapban:
Imperium Galactica I
magyar nyelven, 2 CD-n!!!

Az októberi PC GURU-ban megjelent STAR WARS játék nyertesei:

1, Szász Bence	Budapest
2, Baumgartner József	Balatonfűzfő
3, Petővári Attila	Maklár

A novemberi Planetárium-Lézerszínház játékunk nyertesei postán kapják meg a 2-2 db Lézerszínház jegyet, melyeket bármely időpontban és előadásra felhasználhatnak:

1, Mihalovics László	Budapest
2, Kocsi Olga	Budapest
3, Ladányi Gábor	Budapest
4, Marinov Gábor	Budapest
5, Papp Gergely	Budapest

A HÓNAP JÁTÉKA

Ritkán adódik rá lehetőségünk, hogy magyar fejlesztésű játékról írjunk bemutatót, így aztán nem is csoda, hogy az **Imperium Galactica 2** lett a hónap játéka. De nem ez az egyetlen ok, hiszen olyan űrstratégiai programmal van dolgunk, mely minden téren megállja a helyét a legnagyobbakkal szemben.

Látszik, hogy ez már a harmadik játéka a Digital Reality csapatának, jelentős előrelépések történtek az előző alkotásaikhoz képest. Sokat fejlődött a kinézet, a háromdimenziós pörgő-forgó csodáknak köszönhetően igazi kiber hangulatot áraszt, a kezelés is leegyszerűsödött, nem kell már idegőrlő apróságokkal foglalkozni, a számítógépre lehet bízni sok kisebb feladat elvégzését, ugyanakkor megmaradt az a részletesen kidolgozott, összetett rendszer, mely az első részt kiemelte a többi stratégiai program közül.

Azt hiszem, bátran állíthatom, hogy hazánk programozói és grafikusai minőség terén semmiben sem maradnak el külföldi társaiktól, a szűkösebb lehetőségekhez mérten is képesek nagyszerűt és maradandót alkotni.

TaRTaLoM

Teljes játék 70

6 CD Tartalom

NEWS

8 Time Machine
8 Invictus: In the Shadow of Olympus
9 Mission Impossible
9 The Ruins of Kunark
10 Allegiance
10 Atlantis II
11 Die Hard Trilogy 2
11 Felony Pursuit
12 Gromada
12 Hangsim
13 Stunt GP
13 Ground Control

BEMUTATÓ

14 The Wheel of Time
18 Nations: Fighter Command
22 C&C: Renegade
25 Reach for the Stars

JÁTÉKLEÍRÁS

26 Pharaoh
30 Freespace 2
34 Imperium Galactica II
40 IG2 interjú
42 Rayman 2
44 Wargamer – Napoleon 1813
50 FIFA 2000
54 Shadow Company: Left for dead
58 Disciples: Sacred Lands
62 Flight Unlimited III
64 Quest of the Amazons
66 Abomination
70 Woodruff (PC Guru végigjátszás)

TALLÓZÓ

72 Cheat
76 Hardware news
78 AIBO
80 IntelliMouse Explorer
81 Joystick parádé
84 Software hírek
86 Hangemberek
87 Digitális feltámadás
96 GeForce 256
100 ESS Canyon 3D
103 Gamepads
104 3D Studio Max 2
106 Hardware forum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám tartalmából

CD Tartalom

Demo

AGE OF EMPIRES 2

Nem hinném, hogy egyáltalán valaki is közületek még ne hallott volna róla. Letűnt történelmi korokat felelevenítő valós idejű stratégiai játék a - bátran kijelenthetem - lehető legszebb grafikával párosítva, amelyet csak számítógépen - hasonló kategóriában - láthattunk. A teljes verzió már javában tesztelés alatt áll szerkesztőségünkben, és egyre többünket ragadja magával. Ha netán még nem volt szerencséd neked is megismerni, akkor most a Microsoft jóvoltából kipróbálhatod ezt a frissen megjelent bemutatót, amely igen hosszú játékidővel ajándékozza meg kipróbálóját.

FIFA 2000

Kétségtelenül a FIFA volt a legfelkapottabb sportjáték, amelyet valaha PC-re kiadtak. Az európai futball-szimuláció nem véletlenül váltott ki oly sok elismerést szerte a világon, hiszen utánozhatatlan mozgásaival, gyönyörű grafikájával messze vetélytársai előtt jár már évek óta. Most végre elérkeztünk a második évezred verziójához, amelyet szerintem mindenkinek látnia kell, aki egy kicsit is kedveli a focit. Még akkor is érdemes kipróbálni, ha csak a gépet engedjük játszani, a látvány magáért fog beszélni.

PHARAOH

Már nem is tudom, hogy mióta várom ezt a játékot. A Caesar III óta nem láttam még ehhez fogható stratégiát, és most, hogy itt van, már értem, hogy mi tartott ennyi ideig. Rengeteg kézzel rajzolt épület, homokdűnék és oázisok elevenednek meg a Nílus partján pompázó ősi egyiptomi városokban, amelyeket most neked kell felépítened. Persze, az óriási várost igazgatni nem könnyű feladat. Mindenre oda kell figyelned az élelemellátástól kezdve, a gazdaság felvirágoztatásán át egészen a hadsereg kézbentartásáig. Mindez remek, csodaszép történelmi hangulatban, a Sierra jóvoltából. Egyszóval ezt mindenkinek látnia kell!

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Rengetegen szapulják sebessége és buta mozgásai miatt, de azért nem mondhatnám, hogy rossz játék lenne. Ha valaki netán még nem tudná, újabb valós idejű stratégiáról van szó, amely megjelenéséig hónapokon át izgalomban tartotta az egész számítógépes-játékvilágot. Aztán egyszer csak megérkezett, és mindenki nagyot csalódott. Bár a nemrég megjelent patch-ek már minden hibáját orvosolták (pl. a sebességet), mégis sokan ódzkodnak tőle. Pedig tényleg nem rossz játék, és szerintem a Cavedog ezt a tényt próbálja meg alátámasztani azzal, hogy megjelentette a demoverzióját, amelyről most végre te is véleményt alkothatsz. Nosza, akkor harcra fel, tégy próbát!

Cheat

+CHEAT ZONE

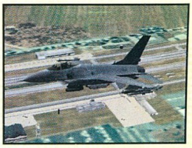
Age of Empires 2 - Trainer
Dirt Track Racing - Trainer
Disciples Sacred Lands - Trainer
Fifa 2000 - Goal Incraser
Rainbow Six - Rogue Spear - Level Skipper
Freespace 2 - Cheats
Freespace 2 - Trainer +5
Pharaoh - Trainer
Rainbow Six - Rogue Spear - Cheat
Grand Theft Auto 2 - Trainer
Heroes 3 Armageddon's Blade - Resources for Red Player
Revenant - Cheat Codes
Tanktics - Trainer +4
Septerra Core - Trainer +4
Tarzan - Trainer +4
Nocturne - Trainer +2
Omikron - Trainer +6
Rayman 2 - Trainer

Animációk

Half-Life: Opposing Force
Warcraft 3

Extra

Programok, amiket Ti Küldtetek
PC Guru CD-k katalógusa
Swat 3 bemutató
A PC GURU Online Aktuális száma
Falcon 4.0 Tippek 2.
Disciples extra táblázatok



Patches

- Cutthroats v3.0
- Darkstone v1.03
- Heroes of Might and Magic III v1.2
- Mechwarrior III v1.2
- Might and Magic VII v1.1
- Prince of Persia 3D v1.01
- Settlers III v1.38 or older to v1.52
- Total Annihilation-Kingdoms v2.0b
- Warzone 2100 v1.8
- Rainbow 6 - Rogue Spear v2.04

Rovatok

- Autók és szimulátok
- Quake
- Starcraft
- Bonckes - Descent 3
- Sci-Fi NEWS
- Pascal
- Linux
- 3D Studio MAX
- Zeneszerkesztés

SCR, Desktop

- BALDUR'S GATE
- EVERQUEST
- FINAL FANTASY VIII
- QUAKE 3: TEST
- RAINBOW 6: ROGUE SPEAR
- STARFLEET ACADEMY
- STAR WARS: EPISODE I

Utility

ADD/REMOVE PLUS!

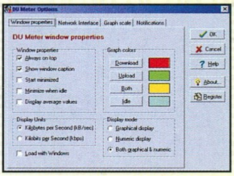
Ez a román fejlesztésű, free program örök nehézségre, a Windows rendszerre feltelepített alkalmazások rendes eltávolítására kínál megoldást. A Microsoft

Control Panel Add/Remove helyett, vagy mellett használható kiegészítés tökéletesen eltávolít minden programot és bejegyzést (Add/Remove list). Ennek menete kétféle útvonalat követ: az egyik a hagyományos útvonal, mely a szokásos (a programokhoz mellékelt) uninstall, illetve az install.log meghívásával történik. A másik, "durvább" módszer szerint az alkalmazás közvetlen letörlése, mind fizikailag mind pedig a bejegyzés listáról.

http://www.aurelitec.com

DU METER V2.21

Internetes kapcsolatunk sebessége a szörföző társadalom állandó beszédtémája. Hogy az adatátvitel sebessége, no meg a forgalmunk ténylegesen mekkora, nos, ez a kis



program erre add választ. Segítségével pontosan figyelemmel kísérhetjük grafikusan vagy numerikusan a Dial-Up (modem), az ISDN, a Kábel Modem, illetve az Ethernet kártyán zajló Internet forgalmat és ennek sebességét.

http://www.hageltech.com

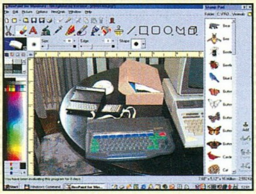
E-ICONS 98

Az utóbbi időkben több levelet is kaptam, amelyben arról faggatnak, hogy milyen ikonokat használok, és ezeket hol lehet beszerezni. A válasz az E-Iconban rejlik, ugyanis a program telepítése után a Windows összes ikonját lecserélhetjük ún. ICL témákra, vagy saját ízlésünk szerinti ikonokra. A futurisztikus kinézetű, mellesleg igen mutatós ikonok telepítését egyenként a Change Icons, míg témák szerint a System menükkel érhetjük el. A programhoz összesen hét ikon témát és számtalan egyedi ikon kollekciót, ICL-t mellékelnek. Csak azután győzünk ráismerni a Windowsra :)))).

http://www.deepgls.com/eicons

NEOPAINT FOR WINDOWS V4.0

Minden bizonnyal sokan emlékeznek a DOS-os idők egyik legnépszerűbb rajzprogramcsaládjára, a NeoPaintre. A NeoSoft nemrég megjelent NeoPaint for



Windows v4.0, 32-bites változata megtartva a rajzprogram régebbi változatainak összes erényét - a gyorsaságot és a könnyű kezelhetőséget - számtalan meglepetéssel szolgál. A legjelentősebb változás, hogy komfortos GIF-animáció szerkesztő kapott benne helyet, illetve a program képretusálási és effekt lehetőségei számottevően bővültek. A közkedvelt Neo alkalmazások, a NeoGrab és a NeoBook megmaradtak, sőt, beépültek a NeoPaint menüibe. Rajzok beviteli eszközeként használhatunk már szkennert illetve digitális kamerát is.

http://www.neosoft.com

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

Audiograbber v1.6
CD ripper

Awave v5.3
sound konvertáló

Blender V1.60
free 3D modellező és animátor

Clipboard History
vágólap eseményfigyelő

DVD Region Selector v2.10
DVD régió választó

Dream Station: Audio simulation
a zeneszerkesztő

QNX v4.25
az egylemezes Linux demo (modemes változat)

Angler

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Az Interplay különös real-time stratégia – szerepjáték egyveleget készít. Az Invictus története ott kezdődik, ahol Homérosz Odüsszeiája befejeződött. Athéné, a háború bölcs istennője büszkén tekint Odüsszeuszra, aki győzedelmeskedet a harcokban, és eközben bejárta önmegvalósulásának útját is.

Csakhogy Poszeidon nem túl jó vesztes, és lelke mélyén nem ismerte el Athéné diadalát. Azt állította, az istennő nem tudná megnyerni újra a fogadást… A hölgy természetesen bizonyítani akar, ezért ismét fogadás köttetik Olümposz hegyén…

A játékos számára ez nem többet és nem is kevesebbet jelent, minthogy olyan karaktert irányíthat, aki az ókori mitológiai értelemben is hőssé, tulajdonképpen félistenné válhat.

Sőt, a partyd létrehozása után sereget is toborozhatsz, melyben harminc féle lény (hárpia, gorgon, amazon, kentaur...) lehet. Stratégiai játékokban egyedülálló odafigyeléssel kell gondját viselned csapatodnak, mert a szerzett tapasztalat nem vész kárba, küldetésről küldetésre haladhatsz karaktereiddel, nem kell minden alkalommal újakat képezned.

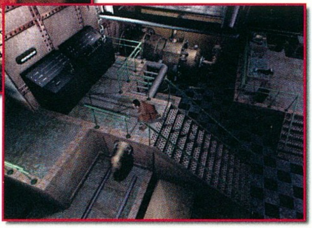
Nincs miért félned, mert tíz legendás mitológiai alak áll a háttérben, és bármelyiküket, sőt, egyidejűleg akár mind a négyet is irányíthatod. Orion segítségével például nyílzáport zúdíthatsz majd ellenfeleidre, Herkules földrengést kelthet, míg Cadmus megidézett holtakkal erősítheti seregeidet.

A szerepjátékosok örömére az aprólékosan kidolgozott történet tulajdonképpen az NPC-k által jut el hozzád, s a szálakat neked kell kibogoznod. A profi stratégák pedig bizonyosan élvezik majd az aprólékosan kidolgozott harcrendszer finomságait. Ez utóbbiakat nem részletezném, de összetett parancsrendszerek, harci alakzatok és útvonaltervek is szerepelnek a csemegék közt.

Mivel a program elvileg még idén télen megjelenik, remélem, hamarosan részletesen boncolgatjuk majd.

Lily

TIME MACHINE



Herbert George Wells az előző század második felében született író, aki megdöbbentő, látomásszerű képekben festette le az emberiség jövőjét. (Talán nem mindenki tudja, hogy ő írta a Láthatatlan embert és a nemrégiben filmre vitt Dr. Moreau szigetét is.) Műveinek különlegessége, hogy szinte tudományos alapossággal mutatja be az elképzelt dolgokat elhitetve az olvasóval, hogy mindez valóban létezhet, sőt, talán már létezik is.

Első műve, melyben az időutazással foglalkozik, 1895-ben jelent meg. Olyan gépezetről szól, mely drasztikus változásokat okoz az idő szerkezetében.

A főhős (Wells saját maga) kísérletei során 800.000 évet utazik előre az időben, ahová már az ugrást elősegítő szerkezet nélkül érkezik meg, rabul esve az ismeretlen környezetben. A jövő nem fest túl fényesen, gyakorta pusztító viharok söpörnek végig a vidéken terméketlenné téve a talajt, és puszta sivataggá változtatva a világot. Itt kell segítséget találnia olyan emberek között, akiknek mindennapjait az életben maradásért folytatott küzdelem teszi ki. De ez a gond semmiségnek tekinthető ahhoz képest, amit el kell érnie: magát Kronoszt, az idő istenét kell megtalálnia, hogy az hazajuttassa saját korába.

A Cryo ezt a történetet dolgozza fel most készülő kalandjátékában, mely a tőlük megszokott, igényesen elkészített háromdimenziós környezetben fog játszódni. Különlegessége a szereplők mesterséges intelligenciájában rejlik, akik tőlünk függetlenül is teszik a dolgukat, így többszöri próbálkozásra sem lehet kétszer ugyanúgy eljutni a végkifejletig, mindig más módon kell megközelíteni a feladatokat.

Megjelenés: 2000. március

Bird

• A Hidden and Dangerous Mission disc a Talonsofttól 2000. első negyedévében várható.

• Hazánkban még nem, de világszerte dúl a Pokemon őrület. Ez az apró sárga teremtmény teljesen meghódította a Nintendo játékosok százezreit, az október 18-ai megjelenés óta, egyetlen hónap leforgása alatt, több mint egymillió cartridge kelt el. Félő, hogy ez a mütty-mütty hamarosan megjelenik a PC-s piacon is, bár erről még nincs hír…

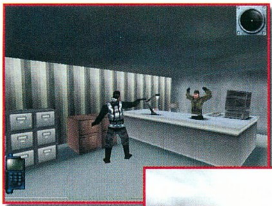
• A népszerű fantasy író, Michael Moorcock is a számítógépes játékpiac, egészen pontosan a Snowball Interactive & Octagon Entertainment stábját gazdagítja. Munkásságának gyümölcsére valószínűleg 2001-ig várnunk kell.

• A Cryo 2000. tavaszára készíti el a Devil Inside horror-

FRISS !

MISSION IMPOSSIBLE

Se vége, se hossza a számítógépes filmadaptációknak, most épp a Mission Impossible-t érte utol ez a sors. Bár szerintem a film nem tartozott a legkiemelkedőbb alkotások közé, az Infogrames játéka ígéretesnek látszik. A történet nagy vonalakban követi a film eseményeit, de épp elég változtatás lett elhelyezve benne ahhoz, hogy sose lehessen előre sejteni a következő lépést.



A bevezető küldetés után különleges feladattal bíznak meg, mely balul sül el, és menekülnöd kell. A CIA is a nyomodba ered, azt képzelik, áruló vagy, csak barátaid segítségével bizonyíthatod be az ártatlanságod, és buktathatod le a valódi "téglát".

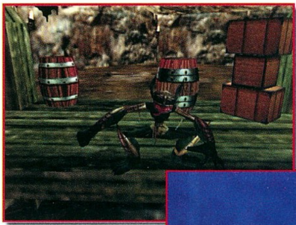
A játék stílusát tekintve harmadik személyű akció-kalandnak nevezhető, a lövöldözésen kívül némi agytornára is szükség lesz a feladatok megoldásában. Olyan különleges eszközök állnak majd rendelkezésedre, mint például az álarckészítő, a csuklón viselhető radaróra, a frekvenciazavaró, az infraszemüveg vagy a gyomoridegességet okozó por.

A 3D támogatásnak köszönhetően a kinézettel nem lesznek gondok, bár - lévén, hogy a játék az alapban kevesebb lehetőséggel bíró Nintendo 64 változat átirata - nem érdemes az Unrealéhez hasonlóan gyönyörű környezetet várni. A másik sajnálatos tény, hogy a tervek szerint PC-n sem lesz többjátékos üzemmód.

A PC-s változat megjelenéséről még nincs pontos értesülésünk, de hamarosan, a novemberi konzolos verziók kiadása után az is várható lesz.

Bird

THE RUINS OF KUNARK



Az EverQuest láz kétségtelenül elhatalmasodni látszik. A kór nem csupán szerkesztőségünk tagjai közt terjed, hiszen a Norrath világában immáron több mint százötven ezren kalandoznak nap mint nap. Cseppet sem meglepő tehát, hogy a 989 Studios expansion packot készít. A tavaszra megjelenő Ruins of Kunark új kontinenst nyit meg, mely több mint húsz zónát rejt majd.

Addigra elkészül a fejlesztett 3D motor, mely háromszor annyi poligont és nagyobb textúrákat kezel majd. Mi, játékosok bizonyára örülünk ennek, de Norrath a fantázia birodalma, mely magával ragad, ezért még soha senki sem panaszkodott a látványra.

Ezért is érdekesebb az a hír, miszerint új, gyíkszerű faj jelenik meg, az iksar. E nép tagjai egytől egyig gonosz jelleműek, és első lépésben kizárólag monk karakterosztályt választhatnak.

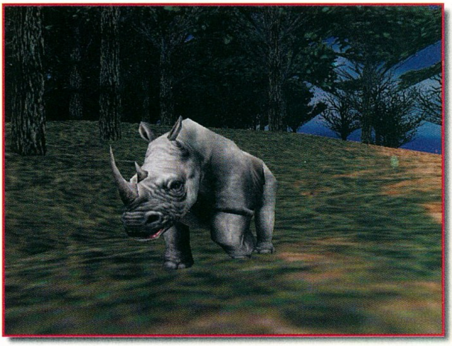
Azon megszállottak, akik már a kezdetektől játszanak, ne aggódjanak, a Ruins of Kunarkban átléphető lesz az ötvenes szintlimit. Elgondolkodtató… talán ha nem aludnék márciusig egyetlen éjjel sem, esetleg elérhetném… hmmm.

Az anyagiakat tekintve a havi díj összege (10 dollár) az expansion pack birtoklása után sem változik. Ráadásul nem is kötelező megvenni, ha nincs RoK-od, egyszerűen nem mehetsz erre a kontinensre. Végül egy apró információ: az új doboz grafikáját Keith Parkinson készíti.

További hírek reményében figyeljétek a hivatalos honlapot (www.everquest.com/kunark).

Megjelenés: 2000. március

Lily



akció játékát, melyben Halloween éjszakáján különös események történnek az első paranormális kábeltévén…

• A Nocturne alig jelent meg, máris készül a folytatás, ráadásul a készítők (Terminal Reality) aláírták már a szerződést a Blair Witch Project licencjogaira is.

• Most decemberben érkezik az Infogrames árkád-akció szimulátora, melyben a negyvenöt Volkswagen között már szerepel a legújabb bogár is.

• Nem lesz Turok 3 PC-re, mert a cég elmondása szerint a Rage Warst kifejezetten N64-re fejlesztették.

• A Piranha Bytes által fejlesztett Gothic megjelenésének hivatalos időpontja 2000. március.

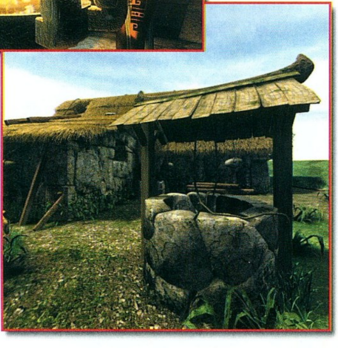
• Az E3-on bejelentett Crave a Liquid Entertainmenttel karöltve dobbant majd a piacra, első

FRISS!

ATLANTIS II

Valljuk be, a Cryo által 1997-ben kiadott Atlantisz nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, pedig biztos vagyok benne, szinte minden kalandjátékos lelkében ott szunnyad az Atlantisz-rejtély megoldásának vágya. Nos, azoknak, akik nem adták még fel, hogy ez irányú álmaikat beteljesítsék, az Atlantis II talán kihívást jelent majd.

A történetben Seth leszármazottja az a hős, aki megmenti Atlantiszt a pusztulástól. Az ő szerepében, a fény és a sötétség időtlen harcának részeként kalandozhatsz Tibet, Írország, Kína, Yucatán, sőt Shambhala tájain is.



Stéphane Ressot elmondása szerint az Atlantis II-ben a legnagyobb hangsúlyt a részletesen kidolgozott történet és annak narrációja kapta. Talán a szálak még mindig nem eléggé kuszák, ám az bizonyos, hogy a logikai fejtörőkből kikerült az időlimit, ezáltal a játékmenet sokkal szabadabb lett.

Az Atlantis II motorja az újgenerációs Omni 3D technológiára épül, ez biztosítja a 360 fokos látóteret, melyet maximum 800x600-as felbontásban csodálhatunk majd. Ez az engine teszi lehetővé azt is, hogy a karakterek renderelése, valamint mozgásuk is sokkal finomabb, aprólékosabb legyen.

Ha az Atlantis II elkészül, négy CD-n fog terpeszkedni, illetve kapható lesz DVD-Romon is.

Lily

ALLEGIANCE

A Microsoft fejlesztőcsapata újabb, kimondottan többjátékosra tervezett űrhajó szimulátort készít. Bár barátaid ellen helyi hálózaton is kipróbálhatod tudásodat, az igazi élményt az internetes játék fogja nyújtani, amelyben egyszerre több száz ellenféllel nézhetsz szembe.

Többféle harci mód közül választhatsz. Beléphetsz hatalmas arénákba, ahol 3-15 fős csapatokat alkothatsz a többiekkel, hogy összehangolt támadásokkal arassatok győzelmet, vagy együtt pusztuljatok el, de egy az egy elleni összecsapásban is részt vehetsz, melynek során csak saját tudásodban bízhatsz.

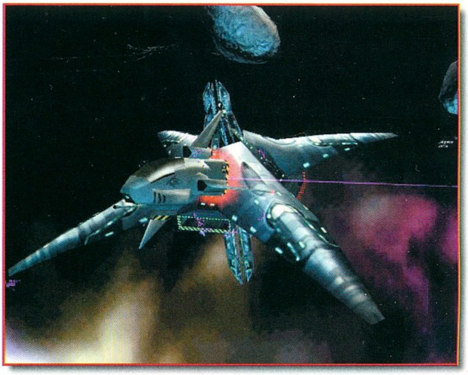
Ám ez nem minden. Akár karriert is indíthatsz, melyben csatlakozhatsz a három szemben álló birodalom valamelyikéhez, és küldetések során, valamint magánerőből érhetsz el egyre nagyobb sikereket, szerezhetsz egyre jobb felszerelést.

18 féle vadász, 20 féle fegyverzet közül válogathatsz, de akár űrbázisokon, csatahajókon is szolgálatot vállalhatsz. Hogy miként? Nos, ezt én is nehezen tudom elképzelni, de állítólag többféle szerepkör áll rendelkezésedre. Lehetsz felderítő, vadászpilóta, ágyúkezelő, bombázó, sőt, csatahajó kapitánya, bázisvédő, vagy befektető, esetleg parancsnok is. Akárhogy is nézem, ez rengetegféle játékmódot jelent, melyek akár önmagukban is megállnák helyüket.

A látott animációk alapján a jó hangulat garantált. A játék elképesztő: aszteroidák, féreglyukak között kell repkedned, csillagködök, novák teszik széppé a környezetet, a háromdimenziós hanghatás és force feedback támogatás pedig majd minden érzékedre hatást gyakorol. Már alig várom, hogy kipróbálhassam, amint a mellettem elhaladó zászlóshajó hajtóművei megremegtetik a kezemben tartott botkormányt.

Megjelenés: 2000. tavasz

Bird



játékuk a 2001-ben megjelenő realtime stratégia, a Samurai lesz.

• David Braben és a Gametek álomprogramon dolgozik. Elég, ha csak annyit mondok, „Elite". Fohászkodjunk!

• Az EverQuest túlszárnyalta az Ultima Online rekordját, a programból több mint 225.000 darabot adtak el. Vajon az új rivális, a most megjelent Asheron's Call mire lesz képes?

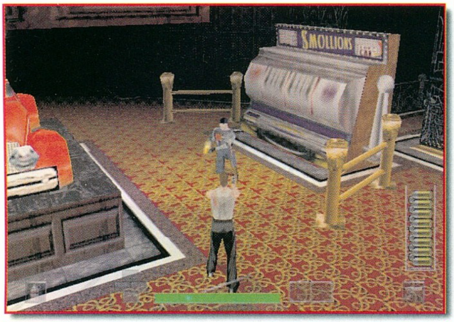
• A Microsoft honlapján a Pandora's box megszállottak utazást nyerhetnek. Vigyázat, csak 18 éven felülieknek! A program trial verziója egyébként ugyanitt ingyenesen letölthető.

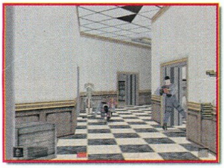
• A Theme Park World 3D vision látványt kínál. A még nem publikált funkció eléréséhez nyomd majd meg a CTRL + F5-t.

• A Hasbro tizennyolc új küldetéssel, öt fegyverrel és hat

FRISS!

DIE HARD TRILOGY 2





Szerencsétlen John McClane nagyon utálhatja már a filmgyártókat és játékfejlesztőket, hisz a Drágán add az életed óta minden egyes alkotásukban legalább ezerszer kerül életveszélyes helyzetbe. Most újabb lehetőséget kap rá, hogy bebizonyítsa, végtelen készletekkel rendelkezik híres-hírhedt szerencséjéből.

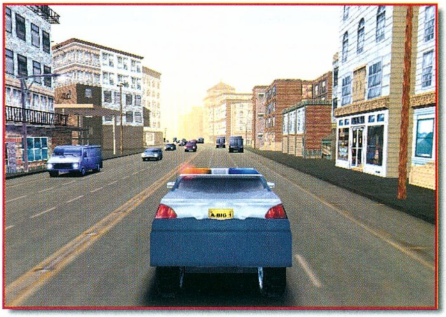
Ennek a PC-s – most már lehet így nevezni – sorozatnak az a különlegessége, hogy minden rész gyakorlatilag három játékot foglal magába: egy külső nézetet használó rohangálós akció-kaland játékot, egy autós üldözéses részt és egy elsőszemélyű, Virtua Cop szerű lövöldözést. Ezek bármelyike kipróbálható külön-külön, de akár átvezető animációkkal dúsított, összefüggő történetben is.

Annak ellenére, hogy ez a játék elsősorban a kifogyhatatlan lőszerkészletre épül, helyenként szükség lehet stratégiai megfontolásokra is, például az útvonalak megválasztásakor. Ám ha semmiféle okoskodás nem segít, rántsd elő a fegyvereid valamelyikét, és mutasd meg, hogy léteznek sebezhetetlen emberek... Vagy önhitt hullák... :)

Már nem is kell sokat várnod, a program 2000. elején jelenik meg a FOX Interactive gondozásában.

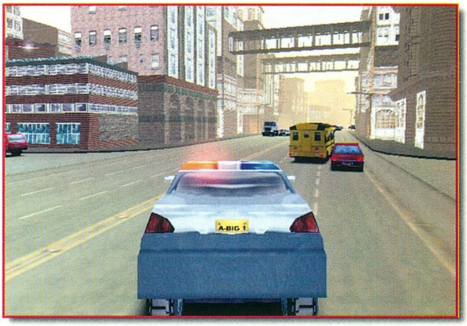
Bird

FELONY PURSUIT



Az autós üldözéses stílus kezd egyre felkapottabb lenni, hamarosan újabb trónkövetelő lát napvilágot. A Felony Pursuit nem annyira a Carmageddon "ölj meg minden embert" városi tombolásához hasonlítható, mint inkább a Driverhez, melyben bűnözők sofőrjeként kellett küldetéseket végrehajtani, miközben a rendőrök az ámokfutó elfogásáról álmodtak.

Az álom és valóság folytatódik, hisz ebben a játékban bármely fél szemszögéből játszható küldetéseket teljesíthetsz, szám szerint 38-at.



Érdekességként megemlíteném, hogy a helységek mintegy 100 mérföld hosszúságú úthálózatának elkészítését hivatásos várostervező végezte, míg a házak három építész gondjaira voltak bízva. Az autók kinézetét sem akárkik találták ki, hanem Pasadena művészeti tervezőközpontjának diákjai. Így született meg az a XXI. századi környezet, melybe belecsöppensz.

Lehetőség lesz többjátékos üzemmódra is, melyben segíthetsz barátaidnak a küldetések végrehajtásában, vagy ami a fontosabb, a 15 vezethető autó bármelyikébe beülve vad hajszákat rendezhettek a belváros zsúfolt útjain.

És hogy mikor válik mindez elérhetővé? Jövő év márciusában már leshetitek a boltok polcait, hátha megtaláljátok rajtuk a játékot.

Bird

mechhel gyarapítja a MechWarrior 3 palettáját. A Pirate's Moon decemberben kerül a polcokra.

• Stílusosan ünnepelték a Halloweent a SimCity honlapján. A fanatikusok több mint hetven rémisztő épületet tölthettek le kezdve a Frankenstein szobortól, a temetőkön át a kísértetkastélyokig.

• A Flight Simulator 2000 Amerikában már megjelent, s heteken belül landol az európai piacon is.

• Az Empire Interactive Ford Racingje 2000. tavaszára készül el. A vállalkozó szelleműek a következő modellek közül választhatnak: Cougar, Escort, Explorer, Fiesta, Focus, GT90, Ka, Mondeo, Mustang, Puma, Taurus.

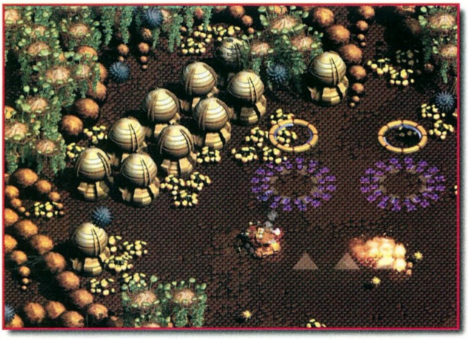
• A Creatures 3 már kapható.

• A főleg gyerek, kaland, oktató és sportjátékokkal

FRISS !

GROMADA

Kellemes meglepetés volt, mikor először pillantottam meg a Gromada képeit. Először azt hittem, elnéztem egy évvel a megjelenés időpontját, és a játék tavaly jött ki, de aztán meggyőződtem róla, hogy szó sincs tévedésről. Az orosz Buka Entertainment hagyományos, tejesen kétdimenziós, rajzolt akciójátékot fog megjelentetni!



Igaz, hogy most már elképesztően szép, néha majdhogynem élethű vektoros lényeket, eszközöket lehet alkotni, néha mégis jól esik feleleveníteni a régi szép időket, mikor a játszhatóság és a hangulat volt a lényeg, nem pedig a színezett fényeffektek, trilinear filtering és egyéb hangzatos elnevezések.

Ebben az alapban stratégiának indult lövöldözős játékban szuperfejlett tankot kell irányítanod, melynek egyedül kell szembeszállnia a gonosz idegenekkel, akik elfoglalták mesterséges bolygója harci gépezeteit. Ebben a különféle terepviszonyokhoz alkalmazkodó lánctalpak, a négyféle, tetszés szerint váltogatható alapfegyver és a kilenc különleges eszköz lesznek segítségére.

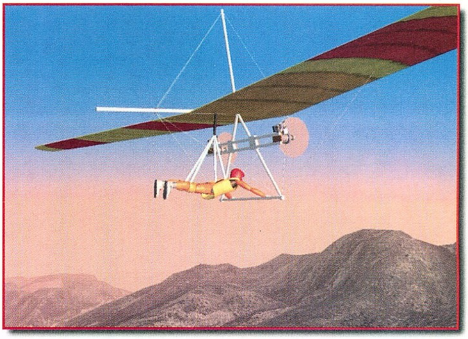
Huszonöt küldetésben kell megállnod a helyed, melyek majdnem mindegyikében az egyedüli cél a totális pusztítás. Lőhetsz ellenségekre, vagy ha kedved tartja, baráti egységekre, tereptárgyakra, egyáltalán bármire, ami botor mód megmozdul. Pont erre van szüksége az embernek, hogy kieressze a gőzt egy átdolgozott nap után.

Előfordulhat, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, a játék már meg is jelent, de lehet, hogy csak a jövő év elején, az amerikai kiadással egy időben foghatjátok kézbe.

Bird

HANGSIM

A Wilco Publishing különös őrültséggel állt elő: fejébe vette, hogy megalkotja az első sárkányrepülő szimulátort. Nem is tudom, az ötlet miért tűnik olyan mosolyogtatónak, hiszen végtére is megszokottnak tekinthető, hogy egyre többféle légi gépezetet próbálhatunk ki számítógépünk előtt ülve. Talán azt az érzést nem tudom monitorhoz kötni, amint sok méter magasságban, teljes csöndben siklok a táj felett, és közben a szél az arcomba vág.



Mindenesetre kíváncsi vagyok, hogyan fogják szimulálni a légmozgásokat. Igaz, levegőben még sose voltam, de vitorláztam már egy keveset, így van róla elképzelésem, mennyi mindenre kell figyelni a szél meglovaglásakor, mennyire eggyé kell válni az eszközzel, mely ebben segít. Állítólag itt is lesznek hegységekből érkező fuvallatok, termitek, befúvások és persze felhők, ködök, különféle időjárási viszonyok.

Kétféle sárkányrepülőt, két siklóernyőt, egy vitorlázórepülőt és egy izét lehet kipróbálni, melyet legalábbis névről nem ismertem fel, de bizonyára izgalmas lehet. :)

Különféle repülési módok közül válogathatsz, így megkötés nélkül szállhatsz, meghatározott feladatot hajthatsz végre, versenyezhetsz, vagy amolyan akció szimulátornak megfelelően szórakozhatsz.

A program nyitott szerkezetének köszönhetően a későbbiekben új repülő csodák beépítésére, illetve a már létezők tulajdonságainak megváltoztatására lesz lehetőség.

A megjelenésről nem tudok biztosat mondani, hisz folyamatosan csúszik, de valamikor decemberben, vagy jövő év elején talán végül a boltokba kerül.

Bird

foglalkozó Sandbox Studios irodát nyitott Kanadában.

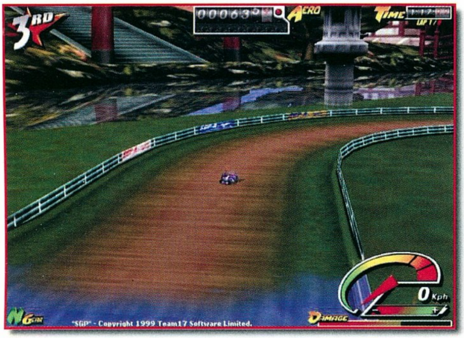
• December 17-re jelenik meg végre az Ultima IX: Ascension. Amikor kipróbáltuk a gigantikus méretű demó által felkínált lehetőségeket, bizony a földön keresgettünk az állunkat. Nem kaptunk levegőt sem.

• A MicroProse, Hasbro és Team 17 közös gyermekeként Phoenix születik. A paranormális sci-fi világban teret kapó űrszimulátor a jövő évezred közepén játszódik majd. További infó reményében figyeljétek a hivatalos honlapot: http://phoenix.team17.com/.

• Szinte hihetetlen, de a Brood Warral kombinált StarCraftból közel egy millió darabot adtak el Koreában. A helyi game roomsokban (így hívják a net clubokat és az Internet

FRISS !

STUNT GP



Nemrégiben jelent meg a Re-Volt című aranyos, távirányítású autóverseny. Rögtön beleszerettem, mert nemcsak gyönyörű volt, de külön tetszett, hogy az unalomig ismert csodaautók vezetőülése helyett inkább apró elektromos kütyü kezelőgombjait bűvölhetem. Most a Team 17 valami hasonlóval próbálkozik, ám ők a gyorsasági verseny helyett inkább a kaszkadőrmutatványokat részesítik előnyben.

Emlékszik még valaki a stunts halálkanyarjaira, ugratóira, csöveire és egyéb életveszélyes trükkjeire? Micsoda öröm volt, mikor először mentem végig a pályán anélkül, hogy ripityára törtem volna a kocsim! Most ugyanezt kipróbálhatjuk XXI. századi minőségben, a fantasztikus 3D kártyák minden elképzelhető effektjével megspékelve.

24 nyaktörő pályán irányíthatod a 16 piciny autó valamelyikét. Extrákat gyűjthetsz, melyek ideiglenesen különleges tulajdonságokat biztosítanak kocsidnak, a szép kivitelezésű mutatványokért pedig komoly pénzeket zsebelhetsz be, melyből új alkatrészeket vásárolhatsz.

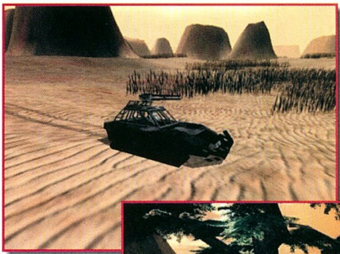
Barátaidat is kihívhatod versenyezni, egyszerre hatan játszhattok hálózaton vagy Interneten keresztül, illetve ketten egymást váltva. Bár az is tud szórakoztató lenni, azért biztos vagyok benne, hogy az előbbi változat lesz a közkedveltebb.

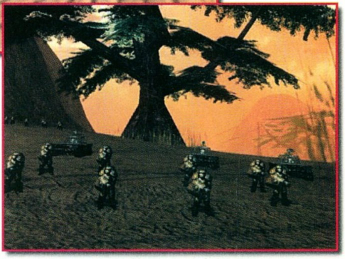
Megjelenés 2000. márciusban.

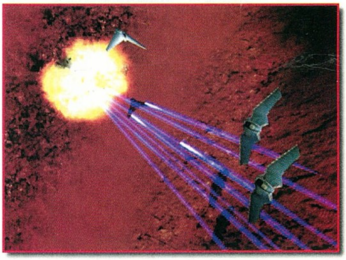
Bird

GROUND CONTROL

2416-ban, a harmadik világháborút követően a Föld szinte lakhatatlanná vált. A túlélők két pártra szakadtak, a Crayven nevű megavállalatra és az Új Hajnal Rend vallási csoportjára. Saját érdekében a két fél megegyezett, hogy anyaplanétájukon többé nem indítnak egymás ellen háborút, de a megállapodás nem vonatkozott a világűr egyéb bolygóira.







Ez a rendkívül eredeti történet az alapja a svéd Massive Entertainment készülő programjának. A legtöbb manapság divatos stratégiai játékkal ellentétben ebben nem nyersanyagok gyűjtésével és bázisok kiépítésével kell foglalkoznod. Tervezésre pusztán a harcok előtt, az egységeid kiválasztásakor és felszerelésekor lesz szükség, utána csak az összecsapások irányításával, az ideális helyszínek kiválasztásával kell törődnöd.

Oldalanként 15 küldetésben kell megállnod a helyed, de a programhoz adott, vagy később Internetről letölthető (még nem eldöntött, melyik változatot tudják megvalósítani) pályaszerkesztővel te magad is alkothatsz feladatokat saját magad vagy barátaid szórakoztatására.

Ha már a barátoknál tartunk, sokféle többjátékos módot is kipróbálhattok egymás ellen, melyekben a cél lehet egyszerűen a másik fél teljes megsemmisítése, feladatok végrehajtása, vagy akár bizonyos célpontok elfoglalása és adott ideig való megtartása is.

A kinézetre nem lehet panasz, a program teljesen 3D-s lesz, mindenféle elképzelhető effekttel, így például bump mappinggel, dinamikus fényekkel, csillanásokkal, tükröződésekkel is felcifrázták.

Megjelenés: 2000. elején

Bird

kávézókat) a SC mánia valósággal tombol, sokan a jelenséget az USA-ban fellángoló Episode One kultuszhoz hasonlítják. Ennek megfelelően a Blizzard és stratégiai partnerei mindent megtesznek, hogy a SC folyamatosan aktuális téma legyen (azaz ütik a vasat, amíg lehet:)).

• A Fly! II a 2000. év végére készül. A következő rész több mint kilencezer repülőtérrel bővül, s a Terminal Reality több ínyencséget is ígér a szimulátor rajongóknak. A fejlesztéskor külön hangsúlyt fektetnek a kezdők tanítására is.

• A helyzet menthetetlennek tűnik, lassan már a csapból is Lara folyik... Hamarosan Lara csoki és képregény is kapható lesz.

Lily

Wheel of Time

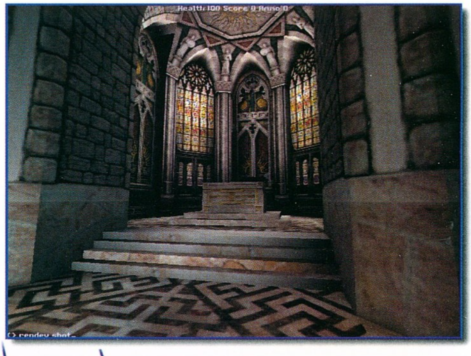
Az Unreal engine kibővített változatát használó Wheel of Time már nagyon régóta izgalomban tartja az akciójátékokat kedvelő fanatikusokat. Rengeteg pletyka és hír kering a játékról, s igazából még senki sem tudta megmondani, melyik stílushoz fog a legközelebb állni. Sokan szerettek volna szerepjátékot látni, de voltak olyanok is, akik stratégiát vártak. Az igazság az, hogy a WoT-ot három részre oszthatjuk. A single player részt kalandjátékként játszhatjuk végig. Az Arena Match áll a legközelebb a deathmatch partikhoz, bár akad néhány különbség, melyekre még visszatérek a cikkben. A végső változatban (még csak a béta tesztverzió van a birtokunkban) lesz megtalálható a Citadel Game és a Citadel Team Game. Talán ez a rész áll a legközelebb a stratégiához. Itt mindenki kap saját kastélyt és pecsétet, amelyet meg kell védenie. Ehhez felhasználhat különféle ravasz csapdákat és varázslatokat. Amint úgy érezzük, hogy az erődítményünk bevehetetlen, meglátogathatjuk az ellenfél kastélyát, s megpróbálhatjuk ellopni az általa őrzött pecsétet. Az győz, aki először szerzi meg mind a négy korongot.

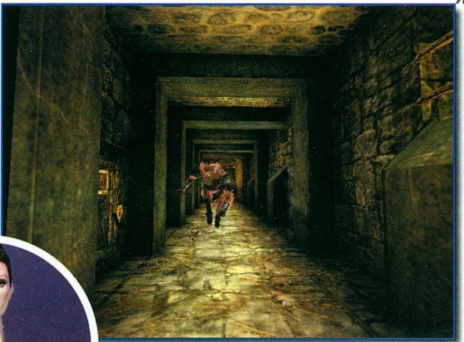
SINGLE-PLAYER

Véleményem szerint ez lesz a Wheel of Time legnépszerűbb része. Robert Jordan (több, mint 8 könyve jelent meg eddig összesen 6000 oldalon) neve garancia a minőségi történetre, s ebben most sem kellett csalódnunk. 18 küldetésben tárul elénk ez a varázslatos mese, amely alapjaiban különbözik a hagyományos szerepjáték klisékétől. Nincs benne sárkány (bocs Lily), nincsenek elfek és törpék. A WoT világa sokkal komorabb, s a rengeteg halott miatt nincs is pozitív hangulata. A játék ugyan a jó erők győzelmével végződik, de ha belegondolunk, hogy ez mekkora áldozattal járt, akkor megkeseredik a szánk íze. Mint ahogy azt már említettem a cikk elején, a WoT az Unreal motort használja. Ez egyszerre jó és rossz. Jó, mivel ez az engine jelenleg a legalkalmasabb a külső világok minőségi ábrázolására. A rossz viszont az benne, hogy valóságos erőmű kell a megfelelő futtatáshoz. A kapott béta változat rendesen szaggatott a Celeron 300, 128 MB RAM, TNT kombómon. Kénytelen voltam a részletességet a bűvös 640x400 alá vinni, de a szabadban még így is rángatott. Reklamálásomra a GT sietve megnyugtatott, hogy a végleges WoT már sokkal karcsúbb gépen is szépen fog hasítani, de az az érzésem, hogy az 1024x768-as felbontást nyugodtan elfelejthetjük. Ennek ellenére a játék grafikai szempontból lenyűgöző. Hihetetlen nagyságú terek, látványos vízesések, komor tárnák várják a merész felfedezőket, akik gyakran meg is feledkeznek a küldetésről, hiszen belefeledkeznek a környezet szépségébe. A grafikus motor által generált képek mellett kiemelt figyelmet érdemel a majd egy óra hosszúságú renderelt animáció, melyen keresztül megérthetjük a történetet. Soha nem voltam oda ezekért a filmrészletekért, de be kell vallanom, hogy nem bírtam kivárni a végigjátszást, s titokban megnéztem őket a CD-ről.

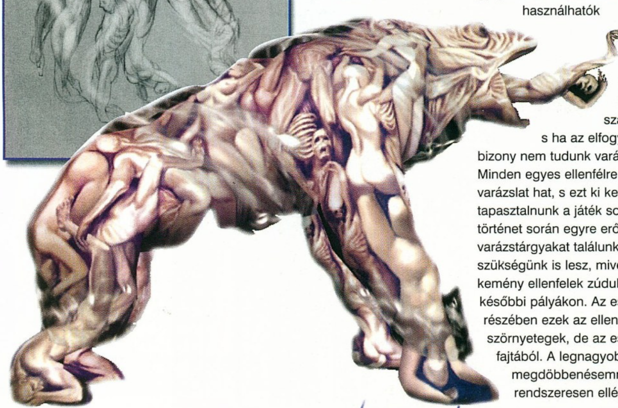
A TÖRTÉNET

A játék kezdetén a Fehér Toronyban tartózkodunk, ahová egy titokzatos bérgyilkos betör, s elrabolja a nővérek által rejtegetett varázstárgyat. Menekülése közben számos apácát megöl. A támadást képtelen lett volna egyedül





végrehajtani, belülről kapott segítséget. Kiderült, hogy létezik egy belső szekta, mely a Sötét Urat szolgálta éveken át. Most jött el az ő idejük, s át akarják venni a Torony feletti uralmat. A hatalomért cserébe a gonosz kezére játsszák a Toronyban őrzött két pecsétet. Négy ilyen létezik, a segítségükkel lehet kiszabadítani a Sötét Urat börtönéből. A Torony vezetője minket, Elaynát bíz meg az elrabolt varázstárgy visszaszerzésével. Nincs választásunk, követnünk kell a bérgyilkost a hegyekbe…



A JÁTÉKMENET

A játék vérbeli FPS kézifegyverek nélkül. Persze nem kell megijedni, támadó és védekező varázslatok egész arzenálja áll a rendelkezésünkre.

A mágia alkalmazása eltér a fantasy irodalomban megszokott formától. Ott a nagy mágusok a channeling módszert alkalmazzák. A testükön keresztül gyűjtik be a kasztoláshoz szükséges energiákat, s a megfelelő varázsszavak kimondásával hozzák létre a kívánt varázslatot. A WoT-ban csak a legerősebb karakterek képesek erre a módszerre, a többieknek meg kell elégedniük a legendák korából hátramaradt varázstárgyak által nyújtott lehetőségekkel. Több, mint 40 féle ter'angreal található a játékban. Ezeket össze kell gyűjtenünk, s csak aztán használhatók fel. Minden tárgy rendelkezik bizonyos számú töltettel, s ha az elfogy, akkor bizony nem tudunk varázsolni. Minden egyes ellenfélre más varázslat hat, s ezt ki kell tapasztalnunk a játék során. A történet során egyre erősebb varázstárgyakat találunk, de ezekre szükségünk is lesz, mivel iszonyú kemény ellenfelek zúdulnak ránk a későbbi pályákon. Az esetek nagy részében ezek az ellenségek szörnyetegek, de az eszesebbik fajtából. A legnagyobb megdöbbenésemre rendszeresen elléptek a varázslataim elől, s támadáskor először távolsági fegyverekkel próbálkoztak. Csak akkor veszik elő a kardokat és a fejszéket, amikor már túl közel vagyunk hozzájuk. Az animációjuk viszont meglehetősen gyengére sikeredett, sután ugrálnak, s nevetségesen bénán futnak. Az NPC-k viselkedése viszont meglepetésként ért. A Fehér Torony őrei például meglepő szervezettséggel próbálták meg visszaverni a támadó hordákat (azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy esélyük sem lett volna, ha nem engedem le a belső vasrácsot). A küldetések változatosságára sem lehet egy rossz szavunk sem. Általában nem az a cél, hogy kiirtsunk minden ellenfelet az adott pályán, hanem inkább teljesítenünk kell valamit. Minden misszió előtt a játék kiírja azokat a feladatokat, amelyeket teljesítenünk kell a pálya teljesítéséhez. Nálam az a pálya jött be a legjobban, amikor a kísértetvárosban fel kellett tartanom a támadó lényeket hajnalig. Nem volt egyszerű feladat, s már alig vártam, hogy a Nap kibukkanjon a hegyek mögül…

Az Unrealt ismerőknek nem lesz gond megszokni az irányítást, hiszen ugyanarra a rendszerre épül. Nyolc varázslattípus közül választhatunk, s ezek bomlanak fel különböző altípusokra. Kicsit körülményes ugyan a megkeresésük, de idővel megszokható.

A VARÁZSTÁRGYAK

40 különféle áll a rendelkezésünkre, s ez a szám biztosítja a megunhatatlan játékmenetet. Most természetesen nem térek ki mindegyik részletes ismertetésére, a Wheel of Time megteszi ezt helyettünk. A varázslat használatakor elég, ha F2-t nyomunk, mire a program kiírja a legfontosabb tudnivalókat a varázslatokról. Szinte minden elképzelhető támadó és védekező

mágiát megtalálhatunk. A dolog érdekessége, hogy minél erősebb az általunk használt varázslat, annál lassabban jön létre a kívánt hatás. Ezzel a megtámadott elég időt kap, hogy felkészüljön, vagyis aktiválja a támadó spell ellenszerét. Ez a védőmágia esetében is igaz: minél erősebb a védőburok, annál rövidebb ideig tart. Ez különösen a deathmatch partikban lesz izgalmas, melyekben a megfelelő varázslat kikeresése felváltja az eddigi futás-ugrás-lövés taktikát. Lelki szemeim előtt megjelenik Shoebaron és Chris, akik állnak egymással szemben, s pusztító mágiával bombázzák egymást, miközben bőszen keresik a megfelelő ellenmágiát. Hmmm, nehezen tudom elképzelni, hogy pont a Wheel of Time lesz, amely felváltja a népszerű éjszakai Quake Arena és Unreal Tournament partikat.

A varázslatok közül mindenféleképp szeretném kiemelni a jó öreg tűzlabdát, mely másként viselkedik, mint ahogy azt megszokhattuk. A WoT-ban tűzrög repül ki a kezünk közül, amely célba éréskor apró darabokra freccsen szét, s mindent szétéget a közelében. A hatás még a robbanás után több másodperccel is látható, füstölgő maradványok díszítik a detonáció helyszínét. A nyomkövető

varázslövedék még ennél is hatásosabb. Ezzel elég a célpont közelébe lőni, s az automatikusan követni kezdi a célt. Először lassan, majd egyre gyorsuló iramban teszi ezt, míg el nem éri. Egyetlen ellenszer létezik ellene: a visszaverő varázspajzs. Ezzel bármilyen varázslatot vissza tudunk küldeni az ellenfelünkre.

A hagyományos ellenfélirtás mellett a fejtörők is nagy szerepet kaptak a játékban. Ezeket rendszerint csak valamilyen különleges varázslat használatával tudjuk megoldani. Mivel bármikor használhatjuk a spelleket, ezért a végigjátszáshoz nélkülözhetetlen ter'angrealok újrateremtődnek. Könnyű

őket felismerni, mivel kék aura veszi őket körül.

A HANGULAT

Ebben az egyben igazán nincs hiány. Ez az a játék, amelyet csak azoknak szabad hajnali kettőkor, elsötétített szobában játszaniuk, akiknek rendben van a szívük. Különösen félelmetes a kísértetváros utcáin bolyongani. Sejtelmes hangok, nyögések és furcsa sikolyok visszhangoznak a romos falak között. Aztán hirtelen meglátok egy orkot, akit éppen leméászárol valamiféle csápos lény. Aztán az a valami hatalmas ugrással felém szökken...

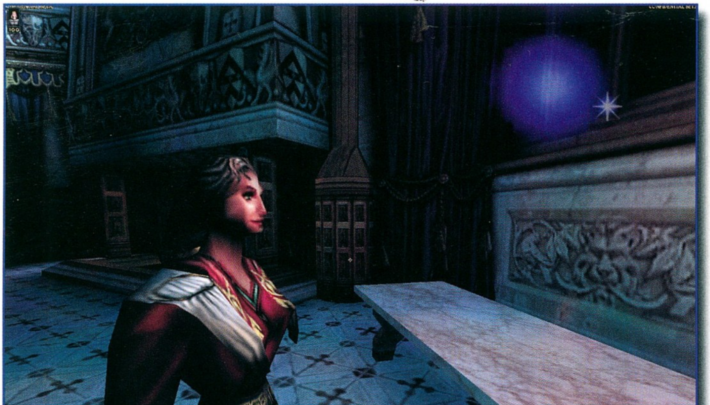
Külön meg kell említenem a zenét. A norvég származású zeneszerző remekül ötvözte a kelta hangzást a középkori rockkal. Tudom jól, hogy ez furcsán hangzik, de aki meghallja, az rögtön tudni fogja, mire is gondolok.

A SZEREPLŐK

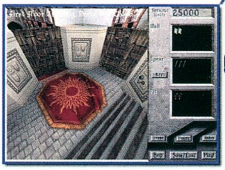
A multi-player részben négyféle karakter közül választhatunk. Ők személyesítik meg a játék négy frakcióját, melyek folyamatos harcban állnak egymással.

Elayna (Aes Sedai)

Ő képviseli a játékban a jót. Gyönyörű fiatal nő, aki képes szembeszállni a gonosszal. Legnagyobb bánatára azonban képtelen a channelezésre, ezért soha nem remélhet magas pozíciót a nővérek között. A történet során sok minden kiderül róla, egyértelműen ő a legszimpatikusabb karakter.



Leader of the Children of Light



A keresztény inkvizítorok fantasy megfelelői. Minden mágiával kapcsolatos cselekményt elutasítanak, s a varázstudókat a Sötét Úr szolgáinak tekintik. Vezetőjük különösen gyűlöli az Aes Sedai nővéreit, s minden alkalmat megragad, hogy boszorkányság vádjával kínpadra küldje a szerencsétlen foglyokat. Ő az, akit semmiféleképpen nem választanék.

The Hound

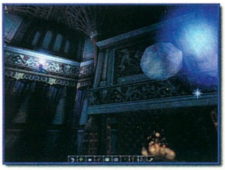
A legrejtélyesebb szereplő. Soha nem lehet tudni, melyik oldalon áll. A bérgyilkos testében manifesztálódott a kísértetváros mélyén. A Sötét Úrnál nagyobb hatalmat szolgál. Szeret a háttérben maradni, onnan manipulálja a szereplőket.

Ishamael, The Forsaken

A Sötét Úr legerősebb szolgája. A négy pecsét megszerzésével kívánja megtörni az urát fogva tartó erőt. Éveken át készült erre a pillanatra, s most eljött az idő.

VÉLEMÉNY

Mivel csak béta verziót sikerült tesztelnem, ezért a Wheel of Time nem is kap százalékot. Az azonban már most látszik, hogy különleges játék. Lesznek olyanok, akik imádni fogják, de legalább ekkora lesz az utálói tábora. Korai lenne még véleményt alkotni, de a teljes végigjátszást mindenféleképpen megéri valamelyik elkövetkezendő számban. Engem mindenesetre a program hangulata megragadott, s tervbe vettem a végigjátszását. A multi-player résztől nem voltam elájulva, bár ebben a változatban a Citadel még nem volt benne. Jordan rajongóinak mindenesetre fenntartás nélkül tudom ajánlani a játékot, s még azt is fontolóra veszem, hogy elolvassam valamelyik könyvét.



Mocsy

Nations: Fighter Command

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Bő egy éve már, hogy kilenc készülő szimulátorról adtunk hírt, melyek mindegyike a II. Világháború eseményeit dolgozza fel valamilyen formában. Az akkor felsorolt alkotások közül néhány a mai napig nem látott napvilágot. A Fighter Command is ezek közé tartozik.

Annak idején meglehetősen erős fenntartással fogadtam a játékról leírtakat, mert a látott képek valahogy nem látszottak alátámasztani azt a sok szép ígéretet, amely a programmal kapcsolatban megjelent. Ennek ellenére a kiadás finisébe érve és a kapott előzetes alapján úgy érzem, hogy a fejlesztők megérdemlik az utólagos bocsánatkérést, mert a játék bizonyítani látszik a beharangozott erősségeket.

A másik ok, amiért igazán várom, hogy a Fighter Command teljes pompájában megjelenjen, az az, hogy úgy tűnik, nem lehet majd panasz a játszhatóságra.

A fenti remény mostanra szinte az egyetlen elvárássá vált a rengeteg csalódás után. Amennyire ígéretes volt és amennyire szépnek tűnt, a Jane's WW II Fighterse olyan elkeserítő volt, azután jött a Screamin' Demons Over Europe, amely sok tekintetben nagyon jól sikerült, de néhány helyen ott is elvetették a sulykot (amely azóta is ott hever valahol Caesar kockája mellett). A többi felejthető alkotásról már nem is akarok beszélni.

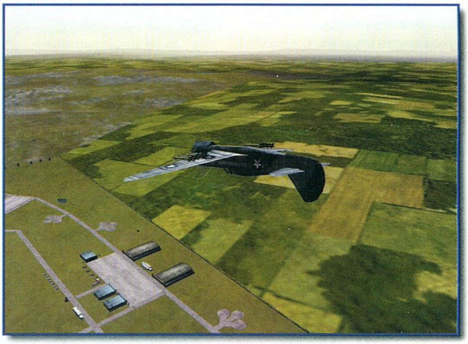
A Psygnosisnál úgy tűnik, hogy megértették azt a rendkívül egyszerű igazságot, hogy az emberek játszani szeretnének a játékokkal. Ennek megfelelően senkit nem érdekel, hogy a látvány miért csak a legutolsó fejlesztésű hardverekkel hajlandó megközelíteni a mozgóképét, és legalább ennyire hidegen hagy mindenkit, ha a "realizmus" ára az, hogy már a sikeres felszállás is eseményszámba megy.

Bár a grafika ebben a programban sem marad el a mostani átlagtól, mégsem fog senki akadozó mozgással találkozni akkor sem, ha a felbontást a legmagasabb 1024x768-ra állítja is.

Az égen látható felhők szépek, és azzal együtt, hogy csinosítják a háttereket, nem rejtik el rögtön, örökre az ellenséges gépeket.

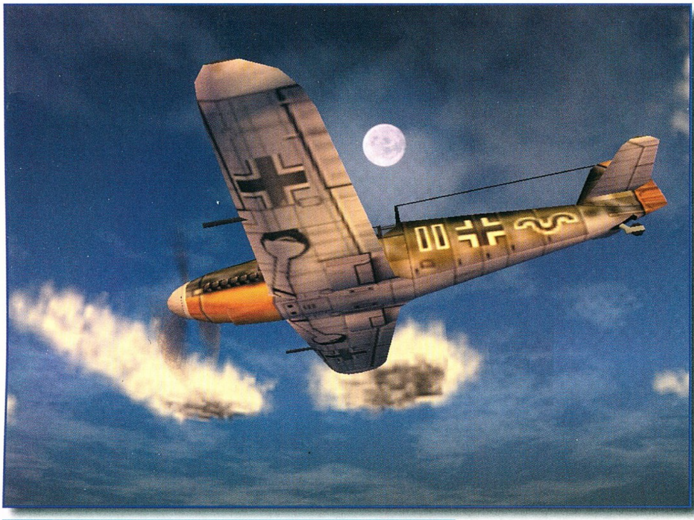
Ide tartozik még az is, hogy ebben a programban találkoztam először igazán frappáns megoldásával annak a gondnak, amelyet a távoli ellenség helyének megjelölése okoz, lévén az akkori gépekben nem volt radar.

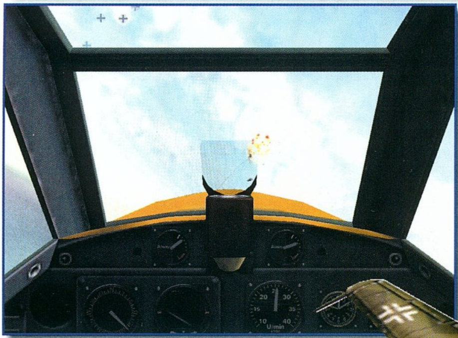
Mindez persze kevés volna önmagában a sikerhez, de szerencsére nem is kell ennyivel beérnünk. A repülhető típusokon kívül még 17 szépen megrajzolt korabeli, katonai gép fog szerepelni a játékban. Az ismert hírességeken kívül, a teljesség igénye nélkül:



Douglas DB7 Boston, az egyetlen német négymotoros bombázó, a Focke-Wulf 200 Condor vagy a Bristol Beaufighter.

Minden gépnek rengeteg önálló életet élni képes alkatrésze lesz, ami a legváltozatosabb megjelenítési formákat és eseményeket teszi lehetővé a légi harcok során. A repülők találat esetén nemcsak egyszerűen felrobbannak majd, hanem széteshetnek, elveszíthetik a szárnyaikat, motorjaikat, sőt a személyzetet is. A magukra maradt gépek pedig akár tovább is siklanak, miközben lángcsóvát és olajfüstöt húznak maguk után. Nem





tudom megállni, hogy el ne mondjam elöljáróban, majdnem lekoccoltam az ablakot, amikor egy lángoló Messerschmitt motor elől akartam elkapni a fejemet.

A hangulatot persze, nem csak a látványra alapozzák majd. A program alapelve nem változott az idők folyamán, így három nemzet (angol, amerikai, német) négy-négy különböző típusával repülhetünk a bevetések során. A harcok az európai és az észak-afrikai hadszínterekre korlátozódnak, de azt hiszem, ez senkit sem fog igazán zavarni.

Érdekesség, hogy három kevésbé megszokott típus is helyet kapott a repülhető gépek sorában.

A Hawker Hurricane, a Curtiss P-40 Warhawk és a Me-163 nem voltak ugyan kiemelkedő tulajdonsággal rendelkező vagy a harcokat alapvetően befolyásoló szerkezetek, de igazán megérdemlik, hogy annyi mellőzöttség után végre szóhoz juthassanak.

A három különböző ország azt is jelenti, hogy három különböző hadjáratban vehetünk majd részt, és a legváltozatosabb feladatokat kell végrehajtanunk a bevetések során.

Már az instant action rész is következtetni enged a küldetések sokszínűségére, mert nemcsak a megszokott bombázók védelme vagy támadása és a légi harc vár ránk, hanem alacsony támadás járműoszlopok (nem három terepjáró, hanem száz feletti motorizált egység), vízfelszíni célok ellen vagy a szabad vadászat légi- és földi célokra.

Annyit azért el kell mondani, hogy a földi célok megjelenítése valószínűleg ebben sem lesz jobban kidolgozott, mint bármely más programban. Mindig zavart, hogy a játékokban egy-egy rácsapás során a leges-legutolsó pillanatig f...ogalmam sem volt arról, hogy igazából mit is támadtam meg. Az még nem volna gond, hogy a kiválasztott tárgy nem látszik jól az álcázó festés miatt. A körülmények a valóságban is ilyenek lehettek. Az viszont, hogy az ütközés előtti pillanatig egyáltalán nem derül ki, hogy teherautóval, páncélossal vagy légvédelmi üteggel van dolgunk, már elkeserítő. Az autó rendszerint 2-3 kilométerről felismerhető. A típusa egy kilométerről nagyjából megmondható, és két-háromszáz méterről már az is látszik, hogy milyen illatosító lóg a visszapillantó tükrén. Éppen ezért soha nem fogom megérteni, hogyha egyszer veszik a fáradtságot a földi célok kidolgozására, akkor miért nem használnak nagyobb pixeleket a megrajzolásukhoz.

Sebaj, a lényeg, hogy a vadászok szépen repülnek. Úgy érzem, a játék nehézségi fokát is meglehetősen jól eltalálták (persze, az élethűség és az ellenfél tudásszintje változtatható, ha valaki elégedetlen volna az alapbeállítással). A légi harcok visszaadják az archív felvételeken látható képek hangulatát. A számítógép rengeteg repülőt tud irányítani egyszerre, és mint már írtam, minden zökkenőmentesen mozog. Úgy gondolom, azok a szerencsések fogják leginkább élvezni a szimulátort, akiknek alkalmuk adódik a többjátékos üzemmód kipróbálására. Ha a megjelenítés nem lassul le hálózatban sem, akkor érdemes lesz szatyrokba, sporttáskákba és papírdobozba tenni a gépeket egy kis délutáni légi harc kedvéért.

Végül még annyit el kell mondanom, hogy akik a történelmet jobban kedvelik a "haszontalan" játéknál, azok nem valószínű, hogy megtalálják a számításukat a Fighter Commanddal kapcsolatban. Egyelőre úgy tűnik, hogy a hadjáratok bevezető híradóin és gépek alapadatain kívül semmilyen más érdekességet nem láthatunk és tudhatunk meg a programból.

Boy

CD GALAXIS

PC CD-ROM JÁTÉKOK ÉS MULTIMÉDIA SZOFTVEREK

AJÁNDÉK
MINDEN VÁSÁRLÓNKNAK!

Ünnepeld velünk a Karácsonyt, és válassz ajándékaink közül:

Értékhatárától függetlenül:
MIKULÁS csomag

4.900 Ft feletti vásárlásnál:
COREL szoftver
30 napos próba változata

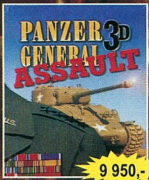
19.000 Ft feletti vásárlásnál:
JÁTÉKPROGRAM
az alábbi, teljes, origin játékok közül választhatsz:

Carmageddon 2, Eastern Front, V-Rally, X-COM Interceptor, Apache Havoc, Grand Touring

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!
Bárhol is vagy az országban, hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

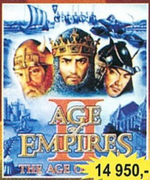
Telefonszámunk:
361-4061

NAGY KARÁCSONYI

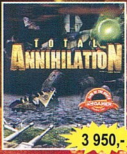

9 950,-
Panzer General 3D Assault

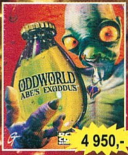
9 950,-
Tiberian Sun

9 950,-
FIFA Soccer 2000


14 950,-
Age Of Empires 2

3 950,-
Duke Nukem 3D Plus

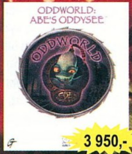

3 950,-
Total Annihilation


4 950,-
Oddworld 2

5 950,-
Colin McRae Rally

2 950,-
Need For Speed 3

5 950,-
Heavy Gear 2


3 950,-
Oddworld 1

5 950,-
Thief Gold

2 950,-
Carmageddon 2

2 950,-
Command & Conquer SVGA

Action Hall Of Fame	7 950
(4 játék: Interstate 76, MDK, Carmageddon, Mechwarrior 2 Mercenaries)	
Adventure Hall Of Fame	7 950
(5+1 játék: Broken Sword 1+2, Die By The Sword + Mission, Fallout, Stonekeep)	
Age Of Empires	6 950
Age Of Empires Gold	9 950
Age Of Empires 2	14 950
Alpha Centauri	7 950
Apache Havoc	2 950
Archimedian Dynasty	3 950
Baldur's Gate	5 950
Baldur's Gate Deluxe	9 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Balls Of Steel	4 950
Biggest Names 2	9 950
(FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Dark Omen)	
Big 6 Pack Racing	9 950
(Grand Theft Auto, F1 Racing 97, Destruction Derby, Rollcage, Carmageddon, Wipeout)	
Billiard Clubhouse	9 950
Blade Runner	2 950
Blood 2	4 950
Carmageddon 2	2 950
Champ. Manager 3	7 950
Civiliz.: Call To Power	9 950
Civiliz.: Test Of Time	10 950
Close Combat Trilogy	14 950
Colin McRae Rally	5 950
Compilation Racing	7 950
(Screamer, Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Test Drive Off Road)	
Compilation Sport	7 950
(Virtual Pool 2, Tilt, Powerboat Racing, Screamer 2, Snooker)	
Command & Conquer*	2 950
Conflict Freespace 2*	9 950
Croc	2 950
Croc 2*	9 950
Cutthroats	9 950
DarkStone	9 950
Diablo	3 950
Drakan	10 950
Driver	7 950
Dungeon Keeper	2 950
Dungeon Keeper 2	9 950
Earth 2140 Dlx	2 950
Eastern Front	2 950
Expendable	9 950
Extreme Assault	3 950
Extreme Bikes*	9 950
F-22 Total Air War	3 950
FA PL Manager 2000	9 950
FIFA Soccer 2000	9 950
Fleet Command	9 950
Flight Simulator 2000	JÖN
Flight Unlimited 3	9 950
Fly	10 950
Flying Corps Gold	3 950
Gabriel Knight 3*	9 950
Game Commander	9 950
Gangsters	5 950
Get Medieval	4 950
Gold Games 3	13 950
(23 teljes játék német nyelven)	
Gorky 17	JÖN
GP 500	10 950
Grand Theft Auto	3 950
Grand Theft Auto 2	9 950
Grand Touring	2 950
Grim Fandango	10 950
GT Bumper Pack	9 950
(Oddworld 1, Total Annihilation, Unreal, Duke Nukem 3D)	
Heart Of Darkness	3 950
Heavy Gear 2	5 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Homeworld	9 950
Imperium Galactica 2	9 950
Imperium Galact. Dlx	10 950
Incubation	3 950
Industry Giant	5 950
Jack Orlando	1 950
Jagged Alliance 2	9 950
Knights & Merchants E	2 950
Knights & Merchants	5 950
KKND Extreme	3 950
M1 Tank Platoon 2	4 950
Modern Warfare Coll.	9 950
(Falcon 4.0, Apache Havoc, M1 Tank Platoon 2)	
Motocross Madness	5 950
Myth 1: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	4 950
Need For Speed 3	2 950
Need For Speed 4	9 950
NBA Live 2000*	9 950
NHL Hockey 2000	9 950
Nomad Soul	9 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	4 950
Outcast	8 950
Pandora's Box	9 950
Panzer General 3D	9 950
Pharaoh*	9 950
Police Quest SWAT 2	3 950
Premier Manager 99	7 950
Prince Of Persia 3D	9 950
Pro Pinball 4	JÖN
Quake	4 950
Quake 3 Arena*	9 950

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!

Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

JÁTÉKVÁSÁR!

ALAP: 6 950,- GOLD: 9 950,- Age Of Empires
7 950,- Driver
5 950,- Baldur's Gate
2 950,- Croc
2 950,- Blade Runner
5 950,- Motocross Madness
3 950,- Heart Of Darkness
3 950,- Grand Theft Auto
9 950,- Falcon 4.0 + Apache Havoc + M1 Tank Platoon
3 950,- Unreal

IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES

A legizgalmasabb, legokosabb sci-fi stratégia

MEGJELENT!

Három, teljesen különböző nép
Új fejlődési lehetőségek, diplomácia, kémkedés
szabotázs akciók, és természetesen ha már máshogy nem megy: a legújabb fegyvereké a szó

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

Speciális karácsonyi akció, csak decemberben!

Csak decemberben, amíg a készlet tart, lehetőséged van a játékot nemcsak önmagában, hanem egy speciális deluxe csomag keretében is megvásárolnod, melyben még egy exkluzív A2-es posztert és egy, a 2000. évre szóló falinaptárt is megtalálsz! Ne hagyd ki!

CSAK A JÁTÉK: 9.950 Ft

DELUXE PAKK 10.950 Ft

Imperium Galactica 2 Deluxe
Imperium Galactica 2 + új A2 poszter + falinaptár

Rage Of Mages (eng.)	2 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	5 950
Railroad Tycoon 2 Dlx.	11 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Rainbow Six Gold	9 950
Rally Bajnokság	2 950
Rally Bajnokság Deluxe	3 950
Re-Volt	9 950
Revenant*	9 950
Rogue Spear	9 950
Rollercoaster Tycoon	9 950
Rollerc. Tycoon. Miss.	5 950
Sampras Tennis	2 950
Sanitarium	9 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3	7 950
Settlers 3 Amazons	7 950
Seven Kingdoms 2	9 950
Shadow Company	9 950
Shadowman	9 950
Shogo M.A.D. (eng.)	3 950
Silver	9 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Sinister Unleashed	9 950
Soul Reaver	9 950
Speed Busters	9 950
Sports Cars Racing GT	7 950
StarCraft Battlechest	11 950
(alapjáték + Brood War + sg.)	

Star Trek Collection*	9 950
(Birth Of The Federat., Klingon Honor Guard, Generations)	
ST Starfleet Command*	9 950
Star Wars játékok:	
Behind Magic MM	9 950
Insiders Guide MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Rebellion/Supremacy	9 950
Rogue Squadron	9 950
Shadows Of The Emp.	6 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	5 950
System Shock 2	9 950
Theme Park World*	9 950
Thief Gold*	5 950
Tiberian Sun	9 950
Tomb Raider Gold*	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Tomb Raider 4	JÖN
Toonstruck	2 950
Total Annihilations	3 950
Total Ann. Kingdoms	7 950
Tycoon Collection	JÖN
(Railroad Tycoon 2, Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon)	

Unreal	3 950
Vészhelyzet	2 950
Vicious Compilation	9 950
(3 teljes játék: Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon 2)	
V-Rally	2 950
Wargasm	5 950
WarZone 2100	5 950
X: Beyond The Frontier	9 950
X-COM Interceptor	2 950

* = Hamarosan megérkezik
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Akcióink a készletek erejéig, ill. december 31-ig érvényesek.

SZUPER COREL AKCIÓ!

Ha diák, vagy tanár vagy, akkor most extra kedvezménnyel veheted meg a COREL két legkedveltebb csomagját:

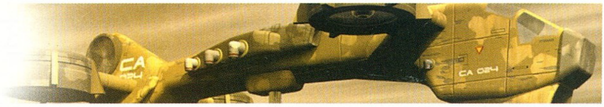
7 900 Ft + áfa
WordPerfect Office 2000
Teljes irodai csomag
Bruttó: 9 875 Ft

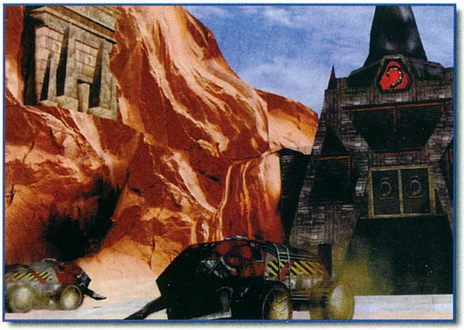
19 900 Ft + áfa
Corel DRAW! 9
Teljes grafikus csomag
Bruttó: 24 875 Ft

De ha már nem tanulsz, vagy üzleti célra szeretnéd használni akkor se keseredj el, hiszen bármilyen, magyar Corel DRAW szakkönyv (min. 1000 Ft értékű, ha még nincs ilyened, akkor tudunk adni) bemutatása esetén:

Corel DRAW! 9
Teljes grafikus csomag üzleti felhasználási joggal
55 000 Ft + áfa
Bruttó: 68 750 Ft

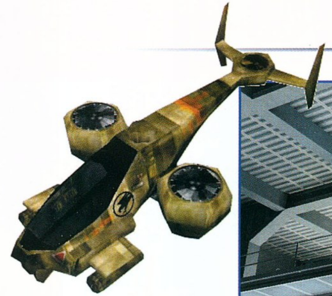
Renegade





Vitathatatlan, hogy a Westwood a kilencvenes évek egyik legnagyobb felfedezettje. Elég, ha csak a Dune 2-re vagy az Eye of the Beholder sorozat első két tagjára gondolunk. 1995-ig szerényen meghúzódtak az árnyékban, majd hirtelen, minden előzetes bejelentés nélkül az élvonalba lendültek. A Command & Conquer új stílust teremtett, mely sikeresnek bizonyult. A tömegek, akik eddig mereven elzárkóztak a stratégiai játékoktól, most gyerekes örömmel vetették rá magukat erre a könnyen fogyasztható, ugyanakkor élvezetes műfajra. Két évvel a megjelenés után kihozták a Red Alertet, majd most, az évezred utolsó évében megfejelték a sikerüket a Tiberian Sunnal. Ez azonban nem elég a cégnek. Mint minden jó befektető, ők is feltérképezték a lehetséges új területeket. Szükség is volt már a váltásra, hiszen az RTS piacon meglehetősen veszedelmes ellenfelek tűntek fel. A Blizzard szemérmetlen módon kihozta a Starcraftot, amely ugyan technikailag nem múlta felül a Westwood játékait, de játszhatóságával elképesztő méretű játékosállományt hódított el. Közben a nagy óriás, a Microsoft sem tétlenkedett, az Age of Empires sorozat sorra döntötte meg az eladási rekordokat. A "nemzetközi helyzet tehát egyre fokozódott", ezért új lehetőségek után kellett nézni. Állítólag már az első rész befejezését követően felmerült a készítőkben az esetleges akciójáték gondolata. Sokan emlékszünk még a GDI hatodik küldetésére, melyben a tökmagot rágó, laza szuperkommandós fél kézzel elbánik a teljes NOD hadsereggel ("I've got a present for you!!!"). A Westwood fenegyerekei most dolgoznak azon a third-person akciójátékon, melyben ő lesz a főszereplő. Nem lesz könnyű dolguk, hiszen ez a terület igencsak telítve van jobbnál jobb programokkal. Elég, ha csak Lara kisasszonyt vagy a Drakant említem. Nagyon sokat számít viszont az, hogy a játék már ismert univerzumban játszódik. Sok vásárló már csak azért is meg fogja venni, mert NOD katonákat kell benne lelőni.

A főhős neve Jack Shepherd, aki nem más, mint Shepherd tábornok fia. Ő a legveszedelmesebb figura az egész GDI hadseregben, neki adják az öngyilkos küldetéseket. A Renegade története valamikor a C&C vége felé kezdődik. Kane elraboltatta Dr. Moebiust, a neves tiberium szakértőt. Az ő segítségével kívánja kifejleszteni a jövő szuperkatonáját, a cyborgot. Jack küldetése egyszerű, megakadályozni, vagy legalábbis késleltetni ezt a projectet. Mivel a Tiberian Sun már megjelent, tudhatjuk, hogy a küldetése sikerrel járt. A NOD csak harminc évvel az első háború után tudta kifejleszteni tiberiummal fertőzött mutáns katonáját. A teljes játék tizenöt összefüggő küldetésből áll. Ezekben különféle feladatokat kell teljesítenünk, s csak ezután mehetünk tovább az újabb pályára. Mint tudjuk, az Obelisk of Light egyetlen lövéssel végez bármilyen ellenféllel. Éppen ezért kell a GDI támadás előtt megsemmisítenünk a lézert tápláló erőműveket. E nélkül rengeteg GDI katona égne hamuvá. Minden küldetést többféleképpen be lehet fejezni. A hardcore Quake játékosok szemtől-szembe megküzdhetnek a NOD

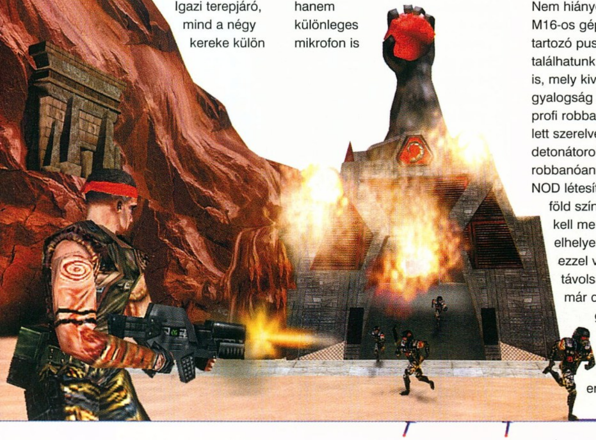


erőkkel. Nekik nem számít a túlerő, s mindig a legerősebb fegyvert veszik elő. Így is lehet nyerni, bár elegánsabb módszerek is a rendelkezésünkre állnak, nevezetesen a lopakodás. Az összes küldetés megoldható vérfürdő nélkül is, csak éppen tudni kell a módját. A Renegade éppen ezért lesz izgalmas, hiszen az egér és az irányítóbillentyűk mellett ezúttal az agyunkat is használnunk kell.

A készítők a first-person akciójátékok közül leginkább a Half-Life-ot kedvelhetik. Ez abból látszik, hogy a Renegade-ben nem csak Jack küzd a NOD erőkkel, vele egy időben a GDI csapatok is támadásba lendültek. Persze, a küldetésük nem ugyanaz, s ezért nem kötelező segíteni rajtuk. Azok, akik mégis megkönnyítik bajtársaik életét, különleges jutalmakban részesülhetnek. Ez lehet akár jármű is, vagy jobb esetben Ion Strike.

A járműkezelés lesz a Renegade egyik legizgalmasabb része. Ez lesz az első olyan third-person akciójáték, melyben ennyiféle harci eszközt kipróbálhatunk. Képzeljük el, amint a NOD Attack Cycle nyergébe pattanunk, s végigrepesztünk a tengerparton. Bármikor átválthatunk azonban másik járműre, csak tőlünk függ. Az ECTS-en láttam a NOD Buggyt működés közben. Igazi terepjáró, mind a négy kereke külön felfüggesztést kapott, ezért szinte bármilyen terepen keresztül tudunk menni. Már alig várom, hogy kipróbáljam az Orca támadó helikoptert, vagy a NOD Flame tankját.

A fejlesztők egyvalamiben azonban eltértek az eredeti játéktól, s ez a kommandós fegyverzete. A C&C-ben hősünk csak pisztollyal és némi robbanóanyaggal volt felszerelve. Vitathatatlan, hogy ez a Quake és Unreal arzenálhoz szokott játékosoknak édeskevés, ezért újabb pusztító fegyverek lettek ráaggatva Jackre. Talán a legtöbbet használt fegyvere a mesterlövész puska, mely segítségével távolról is leszedheti áldozatait. Ennek külön érdekessége, hogy nemcsak távcső, hanem különleges mikrofon is fel lett szerelve rá, mely segítségével kihallgathatjuk az őrök beszélgetését, s létfontosságú információkat szerezhetünk meg. Nem hiányozhat a készletből az M16-os gépkarabély és a hozzá tartozó puskagránát sem. Ezen kívül találhatunk még Gatling gépágyút is, mely kiválóan alkalmas a NOD gyalogság lekaszabolására. Mint profi robbantás szakértő, Jack is fel lett szerelve különböző detonátorokkal és C4-es plaszik robbanóanyaggal, mely bármely NOD létesítményt képes eltüntetni a föld színéről. Ehhez persze be kell mennünk az épületekbe, s elhelyezni a bombákat. Amint ezzel végzünk, biztonságos távolságba kell szaladnunk, s már csak azt a bizonyos gombot kell megnyomnunk. A programozók hűek szerettek volna lenni az eredeti részhez, ezért a megsemmisült épület törmelékei alól sebesült túlélők is felbukkanhatnak. Őket már nem lesz túl nehéz elintézni.



Furcsa módon a Westwood nem kívánta követni az oly népszerű “minél véresebb, annál jobb” divatot. A Renegade-ben nem lesznek lerobbant lábak, kiomló belek, és az agyvelő sem marad a falon a fejlövés után. Ezúttal nem ez lesz a lényeg, a program nem ilyen naturális jelenetekkel kíván sikert aratni.

A mesterséges intelligencia fejlesztése külön figyelmet kapott a játékban. Az ellenséges katonák gyanútlanul sétálgatnak őrjárat közben. Az apróbb zajokra egyáltalán nem reagálnak, de a lövések eldördülése után már

elindulnak felkutatni a hang forrását. A sebesült társaikat megpróbálják a náluk lévő egészségügyi csomag segítségével bekötözni, sőt még az is előfordulhat, hogy fedezékbe húzzák a magatehetetlen bajtársat. Eközben persze ők maguk is védtelenek, tehát könnyűszerrel elintézhetők lesznek. Minden sérülés különböző hatással lesz az ellenfélre. Láblövés esetén nem tudnak elmenekülni, de ettől függetlenül még lőhetnek ránk. Ellenkező esetben ugyan nem támadnak, de mentve a bőrüket riaszthatják az őrség többi tagját.

A Westwood fejlesztői saját motort készítettek a játékukhoz, ami igencsak meglepő, hiszen az elmúlt két évben a Quake 2 és az Unreal engine hódított ebben a kategóriában. Ezek azonban képtelenek lettek volna megbirkózni a C&C világ nagyságával és változatosságával. Minden egyes pálya mérete hozzávetőleg akkora lesz, mint a stratégiai térképen. A sziklafalak, a vízesések és a tengerpartok sem hiányozhatnak. Az épületek többszintesek lesznek, a tetőről például remekül lehet támogatni a támadó GDI alakulatokat. Később a NOD templom is feltűnik a történetben. Hat földalatti szint rejtőzik a mélyén, amelyeket fel kell derítenünk.

A Westwood tehát nem pihen meg a babérjain, újabb C&C történetekkel látja el a rajongók népes táborát. A Renegade ebben az évezredben már biztosan nem fog elkészülni, de jövő tavasszal a cég kétségtelenül nagyot fog vele kaszálni. Reméljük a legjobbakat.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

TIBERIAN SUN: FIRESTORM

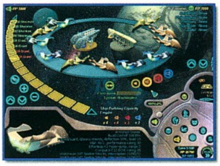
A Tiberian Sun megjelenése óta sokan kritizálták már a játékot azért, mert nincs benne elegendő újdonság. Néhányan bukást kiáltottak, de szerencsére nem nekik lett igazuk. A megjelenés óta folyamatosan vezeti az eladási listákat, s a Tiberian láz egyáltalán nem csillapodik. A készítők alig két hónappal a megjelenés után már a kiegészítő lemez fejlesztését is bejelentették. A jövő év elején fog megjelenni a Firestorm, mely több mint 19 új single-player és tíz multi-player küldetést fog tartalmazni. Az új pályák mellett természetesen új egységek is debütálnak. Ahogy elnézem az új technikák jellemzőit, a fejlesztők fő célkitűzése a többjátékos üzemmód továbbfejlesztése. Szinte mindent helyváltozásra alkalmassá tettek. Bárhol felállíthatjuk ezután a War Factoryt, hiszen a kiegészítőben már szabadon mozgatható. Ugyanez igaz a Stealth Generatorra és az EMP Cannonra is. A GDI megerősödött a Juggernauttal, mely nem más, mint a jó fiúk tüzérsége. Három hatalmas ágyújával bármely NOD épületet képes pillanatok alatt lebontani. Igaz ugyan, hogy nem olyan hatékony, mint a NOD megfelelője, de azért a háttérből nagyszerűen tudja majd támogatni a Titánokat. Közben a NOD fejlesztőmérnökei sem tétlenkedtek. Legújabb szörnyszülöttük a Cyborg Reaper, mely borzalmas pusztítást képes végezni a GDI gyalogság sorai között (csak multi-player karakter). Újdonság még a kémdroid is, mely észrevétlenül rátapad bármely ellenséges járműre, s a segítségével ki tudjuk kémlelni az ellenséges bázis felépítését.

A Tiberian Sun végén ugyan Kane beadja a kulcsot, de Cabal, a NOD erők szuperszámítógépe öntudatra ébred. Ő lesz tehát az ellenfelünk, melyet ezúttal kell legyőznünk. Az amúgy is tetemes mennyiségű mozibetét ismét 30 perccel hosszabb lett. Lassan már egész estét betöltő filmet össze lehetne vágni ebből a játékból.

A kiszivárogtatott pletykák szerint a trilógia harmadik része, a Tiberian Twilight is tervezési fázisban leledzik.

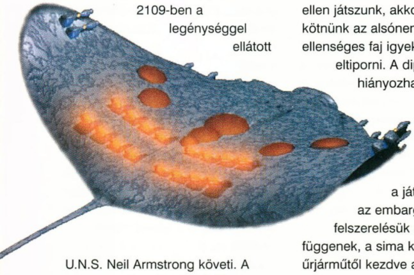
Reach for the Stars

A világ játékipara nosztalgiázva tekint vissza a 80-as évekre, mikor nagy nevek születtek, és a játékötletek még sokkal kevésbé voltak kihasználva. Ennek a vonulatnak az eredménye az 1983-ban megjelent Reach for the Stars



újrafeldolgozása. A játék nem lesz rossz, legalábbis ha hinni lehet a fejlesztői ígéreteknek, azonban ami igazából érdekessé teszi az egészet, az a lemérhető fejlődés, amely ezalatt a 16 év alatt bekövetkezett. Mesélek néhány szót az alapsztoriról, aztán majd visszatérünk ehhez a kérdéshez.

A történet 2056-ban kezdődik, mikor is a Stellar 7 nevű szonda eléri az Alpha Centauri vidékét. Ezt hamarosan, méghozzá 2109-ben a legénységgel ellátott

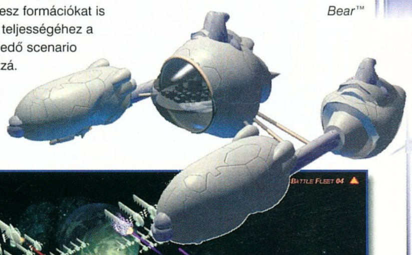


U.N.S. Neil Armstrong követi. A technika rohamléptékű fejlődése, ami lehetővé tette, hogy ebben az időben már az emberiség használhassa a naprendszer szinte minden energiaforrását, még mindig nem elégséges a hosszú távú űrutazások gyors lebonyolításához: a hajó 37 évet utazik a világűrben. A helyzet 2198-ban változik meg, mikor is a Pathfinder II, fedélzetén az első hordozható hipertér generátorral hat fénynap és 2 óra alatt teszi meg ugyanezt a távolságot. Ezzel a csillagok kapuja kinyílik az emberiség előtt. Számítva az idegen fajokkal hamarosan bekövetkező találkozás hátrányaira is, az első csillagromboló 2216-ban hadrendbe áll a frissen alakult United Nations Navy zászlaja alatt. Az elkerülhetetlen összetűzés pedig 2235-ben bekövetkezik a Saurischik és az emberek között.

A körökre osztott űrstratégiai játékban a képzelőerőnk nagy szerepet kap, mert a tervezők úgy készítették el az alapjait, hogy a fix küldetések és scenariók mellett szinte végtelen számú random pálya is rendelkezésünkre álljon. Ez a nagy mértékű flexibilitás a program más részeire is igaz, a kifejleszthető fegyverek és űrhajók száma, hasonlóképpen az ezeket meghatározó technikai fához nem tartalmaz semmiféle korlátozást. A fejlesztők egyébként 4 teljes galaktikus térképet és több mint 30 különálló pályát mellékeltek a programhoz. Ez utóbbik bármelyikén Interneten négyen, vagy helyi hálózaton akár hatan is nyomulhatunk egyszerre. Ha a gép ellen játszunk, akkor is fel kell majd kötnünk az alsóneműt, hiszen 16 ellenséges faj igyekszik majd minket eltiporni. A diplomácia sem hiányozhat az ilyen kaliberű fejlesztésből, sőt, különleges taktikákat is alkalmazhatunk a játékban: ilyen pl. az embargó. A hajók és felszerelésük csak tőlünk függenek, a sima kolonizáló űrjárműtől kezdve a hatalmas térfegyvereket hurcoló csillagégetőkig minden a mi fantáziánkra van bízva. A csaták körös rendszerben zajlanak majd, az alap parancsokon kívül lehetőségünk lesz formációkat is váltani. A játék teljességéhez a mindenre kiterjedő scenario editor járul hozzá.

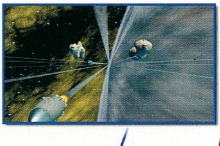
A játék az utolsó információk szerint még idén megjelenik. Várjuk.

Bear™

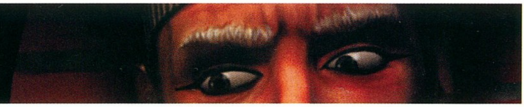


A 16 év milyen mérhető fejlődéssel járt

	1983	1999
Grafika	320x200 8 szín	800x600 65536 szín
Processzor	1 MHz 6502 8 bit	200 MHz Pentium 32 bit
RAM	64 Kbyte	64 Mbyte
Grafikusok	programozók	4 2D-s és 4 3D-s grafikus
Diplomácia	nincs	3 típus
Multiplayer	nincs	4 játékos Internet, 6 játékos LAN
Ellenfelek	1	16 + Scenario editor
Technikai fa	1	végtelen számú + minden lénynek más
Űrhajó design	nincs	végtelen
Taktikai harc	nincs	több formációban, sok lehetőséggel
Fegyvertípusok	1	végtelen
Editor	nincs	van
Térkép mérete	32x23	100x60
Csillagrendszerek	54	200



Pharaoh



KÖSZÖNTELEK EGYIPTOMBAN

A forró, száraz homokon lépdelsz egy parányi kunyhó felé. Ez az otthonod. Házad mögött a hatalmas Nílus hömpölyög, mocsaras partját dús növényzet borítja, mely idilli környezetté varázsolja a tájképbe illő kicsiny farmokat. Családok építgetik itt generációk óta jövőjüket, s próbálnak megélni abból, amit e föld adhat.

A forró levegő megváltozott, karizmatikus vezető léptei törik meg a csendet. Vonásai elárulják álmait, melyben egyesítve a virágzó kis településeket, Egyiptom részévé válva meghatározó szerephez jut a történelemben. Igen, eme karizmatikus vezető Te vagy, tudod, érzed, képes leszel felvirágoztatni, várossá, majd metropolisszá változtatni kis birodalmadat. Eltűnődsz, a távolban fejlődő városokat látsz, ahol bő termésű farmok adják meg népednek mindazt, amire szüksége van. A város védelme, gazdagságának megőrzése, fiatalságának nevelése és javaid kereskedelme mind külön kihívás, amelynek meg kell felelned.

Látomásod hatására úgy döntesz, hogy segítesz beteljesíteni az egyesült Egyiptom álmát, és elülteted gyermekeidben is annak magvát, hiszen tudod, generációknak kell felnőnie, hogy terveid megvalósulhassanak.

Ahhoz, hogy mindez sikerüljön, meg kell ismerned a Nílust. Ez a kéklő folyam megadhatja mindazt, amire szükséged van, s termővé varázsolja újra meg újra a kiszáradt földeket. Tanuld meg kordában tartani a természet eme adományát, hogy minél jobban ki tudd használni forrásait.

Az Istenek áldása kísérjen utadon.

VÁROSOD HELYE, AVAGY ELSŐ LÉPÉSEID BIRODALMADBAN

Mielőtt bármilyen város építésébe kezdenél, tanulmányozd annak leendő környezetét, amely több területtípusból áll. Ezek mindegyikének megvan a maga előnye és hátránya is. Építkezésed során mindenképpen vedd figyelembe a környező terület adta erőforrásokat. A különböző területtípusok a következők: füves terület, rét, ártér, sivatag, lápvidék, erdős, sziklás és vízzel elárasztott területek.

UTAK ÉPÍTÉSE

A Pharaoh-ban a legtöbb épület működéséhez utakra van szükség. Ha az állampolgárok nem tudnak eljutni az épületekhez, nem tudják igénybe venni azok szolgáltatásait, nem képesek árucikket odavinni, és ott dolgozni sem.

LAKÓHÁZAK ÉPÍTÉSE

Személyesen nem építhetsz, nem fejleszthetsz ilyen célú épületeket sem, mindössze kijelölheted a lakónegyedek helyét. A munkálatokat a beköltöző vándorok végzik. Kis idő elteltével gondoskodnod kell arról, hogy további bevándorlók érkezzenek, és telepedjenek le városodban. Ezt különböző csábító eszközökkel, élelmiszer és munkalehetőség biztosításával érheted el. Minden lakóterület legfeljebb két egységre fekhet az úttól.

A LAKÓHÁZAK MODERNIZÁLÁSA

A város fejlődésével a lakók egyre jobb körülmények között kívánnak élni, s neked csak a megfelelő anyagiakat kell biztosítanod számukra. Amint lehetőségeik megengedik, házaik csinosításába kezdenek, minek következtében az adóbevétel megnövekszik, és polgáraid életszínvonala is emelkedik. Ügyelj a roskadozó épületeidre, mivel azok csökkentik a környező terület értékét, ráadásul könnyen tüzet foghatnak.

ÁRUK ÉS SZOLGÁLTATÁSOK

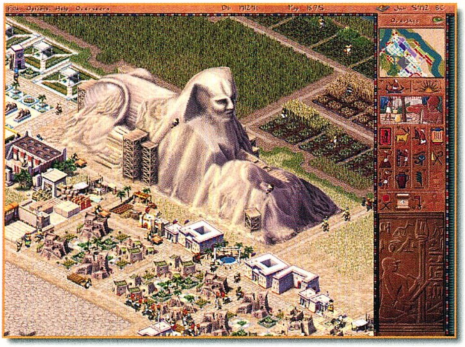
Mit is szeretnének városod lakói? Szükségleteik alig különböznek a mai emberéitől. Élelmiszerekre és különböző árucikkekre (pl.: edények, ruházati cikkek, sör) van szükségük, hogy életüket komfortosabbá és szórakoztatóbbá tegyék. Ahogy egyre tehetősebbekké válnak, olyan luxuscikkekre is igényt tartanak, amelyeket sokszor csak külhoni forrásból lehet beszerezni.

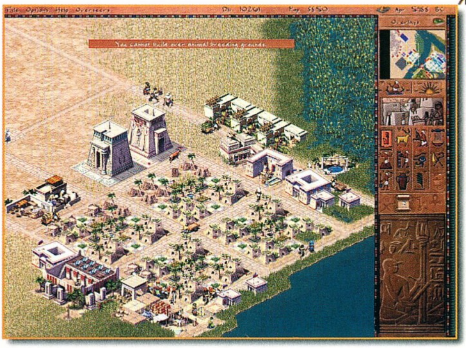
VONZERŐ

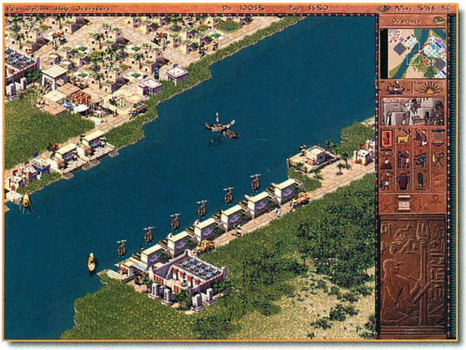
Az emberek szívesen szépítgetik otthonaikat, ha környezetük ösztönzőleg hat rájuk. A szomszédságban létesített zöldellő kertek, gyönyörű szobrok rendkívül kedvező hatással vannak polgáraidra. A vonzó élettér kialakításában az élőhelyek ipari településektől való távolsága lényeges szerepet játszik. Valljuk be őszintén, ki szeret zajos iparnegyedek közelében élni?

KUTAK ÉS VÍZGYŰJTŐK

A kutak és a vízgyűjtők juttatják el a nélkülözhetetlen ivóvizet az emberekhez. A kút a legszükségesebb épülete városodnak. Megfelelően tiszta vizet nyerhetünk belőle a környékén levő lakóházak részére. A kútnál lényegesen előnyösebb megoldást nyújt nagyobb testvére, a vízgyűjtő. A megfelelő ivóvízellátás segít







elkerülni a várost fenyegető maláriajárvány kitörését.

A NÍLUS, AZ ÁRADÁS ÉS A "NILOMÉTER"

A világ sok nagy városa épült folyók partján. Mi teszi a Nílust mégis oly különlegessé? E folyam minden évben elárasztja partjait, termékenységet hozó szerves anyagokkal borítva ezeket a területeket. Ez az évenként ismétlődő jelenség olyannyira fontos az Egyiptomiak életében, hogy naptárukat is e jeles eseményhez igazították. A Nílus áradása általában június és szeptember között esedékes. Kettő-négy hónappal az áradást követően a folyó visszahúzódik medrébe, hordalékát hátrahagyva a termőföldeken. Ám a Nílus meglehetősen szeszélyesen viselkedik. Vízszintemelkedése egyik évben nagyon magas, más években szinte alig mérhető, s még az is előfordulhat, hogy az áradás elmarad. Szerencsére rendelkezésre áll "Nilométered", amely segít kiszámítani az áradás várható mértékét.

MEZŐGAZDASÁG

Ártéri földművelés

Az árterületek megművelése gyümölcsöző feladat. E területeken sokkal több gabona termelhető, mint a mezőn, azonban az áradás eljövetele miatt évente csak egyszer nyílik alkalmad betakarítani a terményeket.

Földművelés a mezőkön

E területek előnye, hogy egész évben megművelhetők. A termelt gabona fajtájától függően a termést évente egyszer vagy kétszer takaríthatjuk be. Az árpa, a gabona és a gránátalma évente kétszer, míg a len, a saláta és a borsó csak egyszer szüretelhető le.

Öntözés

Öntözésük megszervezésével növelheted a megművelt területek termelékenységét és hozamát. E

művelet segítségével kies vidékeket varázsolhatunk termőföldekké. Ahhoz, hogy farmod az öntözés áldásos hatásait élvezhesse, a csatornákat legfeljebb két egység távolságra fektesd tőlük. A föld termelékenységének növelése megemeli a betakarítható élelmiszer mennyiségét, azonban a termés beérési idejét nem csökkenti.

Termények

Egyiptom terményekben gazdag ország. Egyes területein azonban csak bizonyos fajta növények élnek meg, a sivatagos részekre pedig az élelmiszer csak kereskedelem útján juthat el. A farmokon élelmiszerek (gabona, borsó, fejes saláta, gránátalma és füge) vagy mezőgazdasági és ipari nyersanyagok termelhetők.

Egyéb élelmiszerforrások

Egyiptom földjének gyümölcse nem csak a farmokon termelhető. Sok területen bőséges, vadászatra alkalmas vadállomány található, a Nílus vize halban gazdag, míg a marhafarmokon teheneket tenyészthetünk. A vadászattal szerzett húsmennyiség elegendő a kisebb létszámú települések ellátásához, ellenben a nagyobb városok élelmiszerszükségletének kielégítésére csak más forrásokkal együtt képes. A vadállatok csordáihoz hasonlóan a halrajok sem jelentenek végtelen mennyiségű élelem-utánpótlást, hiszen a halászat során számuk drasztikusan csökken. Bár véglegesen sosem fogynak el, a természetes szaporulat csak lassan pótolja a kifogott egyedeket.

Szarvasmarha-tenyésztés

Marhafarmot bárhová, még sivatagos területre is építhetsz.

A jámbor kérődzők szénával táplálkoznak, melyet a gabonafarmokról, esetleg külföldi importból szerezhetsz be számukra.

IPAR

Ipari létesítmények

Sok iparág honos Egyiptomban, és városod nagy részüket maga is kész és képes falai között telepíteni. Némelyek közülük alapanyagokat termelnek, míg mások ezekből készárukat állítanak elő.

Nyersanyagok

Egyiptom bővelkedik olyan forrásokban, melyekből különböző árucikkek készíthetők, ezeket azonban mindenekelőtt ki kell termelni az anyaföldből. Ha városod környékét szikladarabok törik meg, kőfejtőket építhetsz azok kitermelésére. A kőfejtők típusai a következők lehetnek: kőbánya, mészkőbánya, gránitbánya és

homokkőbánya. Ha fémes csillogást fedezel fel a felszínre törő szikladarabok között, ott arany, réz, vagy mindkettő kibányászására nyílik lehetőséged. Mielőtt aranybányászatra adnád a fejed, építs palotát, ahol az aranyércből pénzt vernek. A réz is értékes fém, kibányászva jó áron adható el

kereskedelmi cikk formájában, vagy harci eszközzé alakítható a fegyverkovácsok műhelyeiben. A drágakövek a kőhöz, aranyhoz és rézhez hasonlóan a sziklás talajból hozhatók a felszínre, jelenlétükre azonban nem utalnak látható jelek.

A réz-, arany- és drágakőbányák a kőfejtőkhöz hasonlóan magukban hordják a beomlás veszélyét, ennek elkerülése érdekében helyezz el közelükben építészt, hogy idejében észlelje, és elháríthassa a katasztrófát.

Széna, árpa és len

Ezen alapanyagokat termesztő farmok az élelmiszertermelőkkel azonos tulajdonságokkal rendelkeznek: csak termőföldre építhetők, öntözéssel földjük termékenyebbé tehető, ártéren létesítve pedig sokkal bővebb termésre számíthatunk. Az árpafarmok termését a serfőzdék hasznosítják, a lenből pedig értő kezek ruhaszövetet készítenek. A gabonatermelés melléktermékeképp keletkező szénát a szarvasmarha tenyésztésben az állatok etetésére, vagy agyaggal keverve téglakészítésre használhatod.

Nád és fa

Ha facsoportokat vagy nádast találsz városod közelében, telepíthetsz környékükre fa- és nádvágókat. A nádvágók a papirusz gyártásához szükséges bambuszt gyűjtik be, amely a papiruszkészítő szorgos keze nyomán válik a történetírás eme korai eszközévé. A fa nagyon fontos és értékes nyersanyag nemcsak Egyiptomban, hanem az egész világon. A hajóácsoknak szükségük van rá a kereskedelmi és csatahajók készítéséhez és javításához. A szekérgyártók szintén ebből az anyagból építik kordéikat, az ácsok pedig műemlékek építése során feljárók és állványok összeeszkábálásakor nyúlnak ehhez a nyersanyaghoz.

Agyaggödör

Az agyaggödrökből az edény- és téglakészítésre alkalmas agyag nyerhető. Minden nyersanyagtermelő munkához szükség van kézikocsis vagy szánt húzó szállítómunkásokra, akik a felhasználás helyére eljuttatják a kitermelt anyagokat.

Kézművesek

Építs kézműveseket, hogy a kitermelt nyersanyagokat kész árukká varázsolják, hiszen ezek piaci értéke az alapanyagokénál sokkal magasabb. A műhelyekben készíthető árucikkek a következők: edények, sör, szövet, luxuscikkek, papirusz, tégla, különféle fegyverek, szekerek és hajók.

Kereskedelem

Az egyiptomi városok kis hányada önellátó csupán. Azoknak, amelyek nem képesek előállítani a létezéshez szükséges alapvető árucikkeket, üzleti kapcsolatot kell kiépíteniük azok beszerzéséhez. Az ebből származó bevétel nagy valószínűséggel sokkal több lesz, mint amihez az adók beszedése útján hozzájuthatsz. A pénzcsinálás egyik remek módja az importált nyersanyagból készített árucikkek exportja. A különböző iparcikkek előállítását érdemes importált nyersanyagból elkészíteni.

FELADATOK VÁROSODBAN, SZÓRAKOZTATÁS ÉS VALLÁS

A lakosoknak számtalan elvárásuk van városukkal szemben. Szeretik biztonságban érezni magukat és családjukat. Szeretnek tiszta és szép környéken, kertek és a kövezett utak mentén elhelyezett tetszetős szobrok szomszédságában lakni. Ezen igények kielégítését neked kell biztosítanod.

Rendőrök és bírák

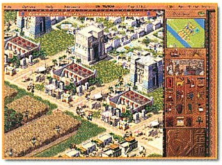
A polgárok legtöbbje szereti békés körülmények között tengetni hétköznapjait. Amikor kifogásaik merülnek fel városukkal szemben, általában békésen adnak hangot véleményüknek, legrosszabb esetben más lakóhely után néznek. Akadnak azonban, akik nemtetszésüket bűntények elkövetésével tudatják velünk. Rendőri jelenléttel megfékezheted a bűnözés elterjedését.

Tűzmegelőzés

Városod néhány épülete kifejezetten tűzveszélyes. Ilyenek az elhagyott, romos és ipari létesítmények. Ha nem teszed meg a megfelelő óvintézkedéseket, a gyorsan terjedő tűz akár az egész városodat porig égetheti. Ezt megelőzendő építs tűzoltóságot a veszélyeztetett épületek közelébe.

Egészségügyi épületek

Szakmájukat kitanult mesterek gondoskodnak állampolgáraid



egészségéről. Sokfajta betegség fenyegeti városod lakóit, ezért lehetőséget kell adnod nekik, hogy szakértő orvosokhoz fordulva megelőzhessék és kezelhessék ezeket. A rendelkezésedre álló egészségügyi létesítmények: orvosi és fogorvosi rendelő, gyógyszertár és végül a temetkezési vállalkozó.

Városszépítés

Nem számít, városod mennyi árut és szolgáltatást kínál, lakóid mégis elégedetlenül élhetik életüket, ha összképe nem felel meg ízlésüknek. A városszépítés (kertek, szobrok, sétaterek építése) hatására hangulatuk javul, munkakedvük megnő.

Szórakoztatás

Az egyiptomi polgárok nap, mint nap keményen dolgoznak, ám szabadidejükben szívesen csapnak egy-egy görbe estét. Szeretik a bűvészek, táncosok és énekesek előadásait, s gyakran mulatják

idejüket egy korsó sör mellett az ősi Senet játékkal a Senet házban. Az elérhető közelségükbe telepített szórakozási lehetőségek jótékonyan befolyásolják lakosaid közérzetét.

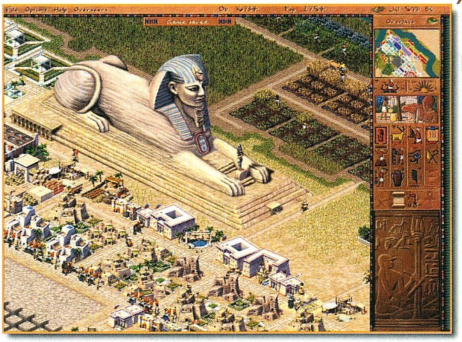
Vallás és istenek

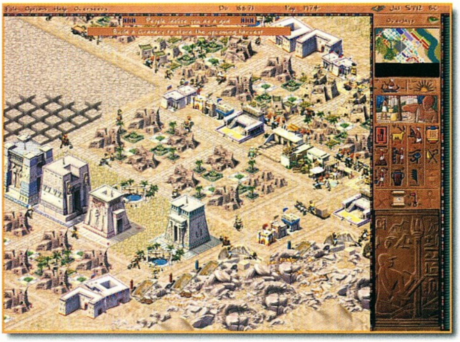
Az egyiptomiak általában isteneket társítanak mindahhoz, ami jó. Ezek az istenek kihatással vannak mindenre, a Nílus áradásától kezdve a szerencsés ipari vállalkozásokon keresztül az állampolgárok egészségéig. Ha kedveskedsz nekik, megjutalmaznak, ha azonban elmulasztod megadni a nekik járó tiszteletet, az istenek haragja lesújt reád...

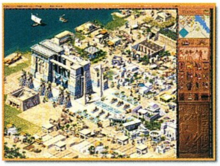
Az épületek emelése mellett az istenek tiszteletét fesztiválok rendezésével is kivívhatod.

EMLÉKMŰVEK

A nagy vezetőkre dicső tetteik miatt emlékezhetünk. Néhányan hadiszerencséjük, mások bölcs diplomáciai kapcsolataik vagy uralkodásuk révén vésetik be nevüket a történelemkönyvekbe. Mégis azokra emlékezünk leginkább, akik maradandó, mondhatni “szemmel látható” nyomot hagynak maguk után. Egyiptomban ezek gigantikus emlékművek képében jelentkeznek. A történelem során a technológia és a stílusirányzatok változásával formájuk megváltozott. Küldetéseid sikeres teljesítéséhez általában legalább egy emlékművet építened kell.







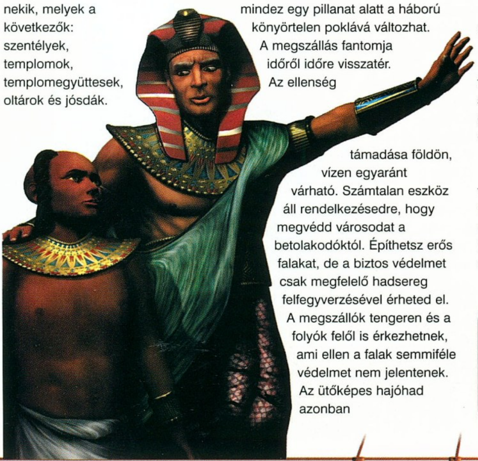
EGYIPTOM ISTENEI

Öt főistent tartanak számon Egyiptomban, ők: Ozirisz, Rá, Szeth, Ptah és Bast. A városokban azonban nem tisztelik őket egyformán. Míg némely településen mind az ötöt imáikba foglalják, addig más városokban csak néhányat közülük. Isteneid elégedettsége kivívásának legjobb módja, ha épületeket szentelsz nekik, melyek a következők: szentélyek, templomok, templomegyüttesek, oltárok és jósdák.

VÁROSOD VÉDELME

A katonaság

A sivatag és környezete idillinek tűnik termékeny, gyönyörű farmjaival és fejedelmi kertjeivel. Ám mindez egy pillanat alatt a háború könyörtelen poklává változhat. A megszállás fantomja időről időre visszatér. Az ellenség támadása földön, vízen egyaránt várható. Számtalan eszköz áll rendelkezésedre, hogy megvédd városodat a betolakodóktól. Építhetsz erős falakat, de a biztos védelmet csak megfelelő hadsereg felfegyverzésével érheted el. A megszállók tengeren és a folyók felől is érkezhetnek, ami ellen a falak semmiféle védelmet nem jelentenek. Az ütőképes hajóhad azonban megakadályozhatja partraszállásukat.



Egységek és erődök

Minden katona egységekbe van sorolva, és minden egység saját erőddel rendelkezik.

Gyalogság

A gyalogosok alkotják a legtöbb hadsereg fő erejét. Közelharcra vannak kiképezve, s mindig a csaták első sorában harcolnak. Lándzsáikkal felfegyverezve átlagos sebességgel mozognak.

Íjászok

Az íjászok a gyalogságnál nagyobb távolságról képesek megtámadni az ellenfelet. Közelharcban azonban gyengék, így nem képesek ellenállni, ha lerohanják őket.

Harci szekerek

Nincs rémisztőbb látvány gyalogosok számára, mint a feléjük dübörgő harci szekerek láncolata. Ők a kulcsai a védekező formációba tömörült ellenség szétzilálásának, mivel nincs az a gyalogság, amely ellen tudna állni elsöprő rohamuknak.

Haditengerészet

A Nílus felől is támadás érheti városodat. Hadihajók építésével megelőzheted, hogy ellenfeleid elérjék partjaidat. Két különböző hadihajótípust építhetsz: csatahajót és szállítóhajót.

Csatahajók

A csatahajók a vízen járőröznek megsemmisítve minden, a várost fenyegető ellenséges hajót. A partvonalhoz közeli szárazföldi csapatok megtámadására is alkalmasak.

Szállítóhajó

Ezek segítségével szállíthatod seregedet a folyó egyik partjáról a másikra, vagy a tengeren áthajózva messzi partokra. Bármilyen egység a hajó fedélzetére szállhat, azonban az egyszerre csak egy alakulatot szállíthat.

Védelmi rendszerek

A hadsereg és a haditengerészet megvédi a várost, amint az ellenség megsérti határait. Védelmi rendszereddel azt is megakadályozhatod, hogy lábukat szeretett otthonodba egyáltalán betegyék. Ezek a következőek lehetnek: falak, tornyok és kapuk.

ÉRTÉKELÉS

Az Impressions ismét bizonyított! A Pharaoh című játékuk fantasztikus grafikájával, zenéjével, hangulatával, kihívásával és összetettségével magasan kiemelkedik kategóriájának táborából. A készítők a Caesar sorozat vonalát szorosan követve újabb etalonnal rukkoltak elő, mely az év egyik legkellemesebb meglepetéseként jó eséllyel pályázhat az Év stratégiai játékának címére. Mindenkinek jó játékot kívánunk!

Sasa és Ata

Freespace 2

Egyszerre rideg sötétség vett körül. Éreztem, hogy valami megváltozott. Az eddig barátságosan körülölelő csillagok most egyszerre mind tompává, szürke ponttá változtak. Már nem ugyanaz a hely volt, ahonnan percekkel ezelőtt a tér-ugrást végrehajtottam, ez már réges-régen nem az a paradicsomi táj, amelyet úgy neveztünk, hogy otthon.

És ekkor fellángolt bennem az egyszerű, tiszta düh. *Már ezt is el akarják venni tőlünk? Nem volt még elég? Ez az utolsó csillagrendszer, amely megmaradt számunkra!*

Nem volt időm tovább elmélkedni, hirtelen kék energiakapuk jelentek meg a kabinablakom jobb oldalán visszatükröződve. Először csak három, de azt követte még nyolc és röviddel utána további két nagyobb átjáró megjelenése. A radarképernyőre tekintettem, és megnyugodtam. Számítógépem már azonosította is a frissen megérkező flottát, egytől egyig mind a GTA kötelékébe tartozó hadihajó volt.

- Üdvözlöm Alfa egyes, itt GTA Bastion és kísérete. Örülünk, hogy sikerült csatlakoznia védelmi erőinkhez. Hol vannak a többiek? Mi történt csapata többi részével?

- Nekik nem sikerült, uram. A Polaris Prime már nincs többé. Az egész rohadt század odaveszett!

Egyre erősebben markoltam a botkormányt, és éreztem, már nincs sok hátra. Először életemben féltem. Miért pont én? Talán azért, mert én lennék a legjobb pilóta, aki mindenhonnan képes kivágni magát? Vagy csak egyszerűen megint szerencsém volt? Nem is érdekelt, már csak haragot és keserűséget éreztem. De talán pont ez volt az, ami újra és újra erőt adott.

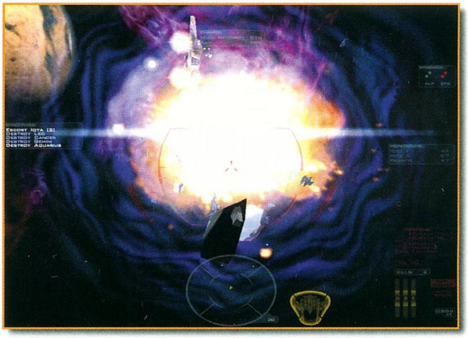
- Zárkózzon fel Alfa egyes, és álljon egy-négy-nullára! Delta csoport, vegyenek fel új formációt Alfa eggyel! Alfa 1, ön az új századparancsnok.

A Bastion parancsnoka e szavakkal zökkentett ki értelmetlen gondolatmenetemből.

- Itt Delta 1. Már ne haragudjon uram, de...

- ...azt mondtam, hogy vegyenek fel új formációt Alfa egyessel az élen! Talán nem volt eléggé érthető?

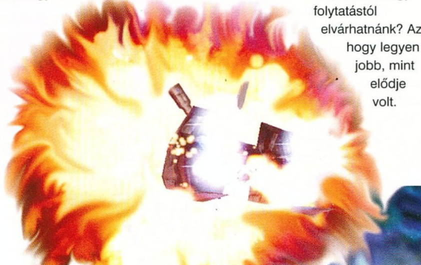
Az egésznek nincs semmi értelme – gondoltam, de csak hallgattam. Ezek a fiúk még nem tudják, mi vár rájuk. Újoncok, több milliót érő géppel a fenekük alatt. Végül is mindegy, nyugtáztam az utasítást, és tiszteletet parancsoló módon a megadott koordináták felé fordítottam gépem orrát. Még 4000, és ott vagyok. Az utánégető hangosan dübörgött, szinte már teljesen szétrázta az egész hajótestet. Nem csoda, hiszen minden energiát a hajtóművekre tereltem át, hogy gyorsan felzárkózhassak a Delta kötelékhez. Már régen belenyugodtam abba ténybe, hogy újra háborúba megyünk, hogy ismét emberek fognak meghalni. Közöny váltotta fel a szenvedést, amelyet oly sok társam halála okozott. Már rég nem voltam önmagam, csak



gép, mely csak addig harcol, amíg szerencséje mellette áll. Úgy kapaszkodtam abba a két megmaradt fűszálba, mint aki sziklapárkányon csüngve életéért küzd. És ez valóban így volt. A két fűszál nem volt más, mint a düh és a gyűlölet.

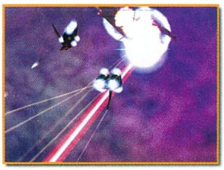
FOLYTASSA, FELSÉG!

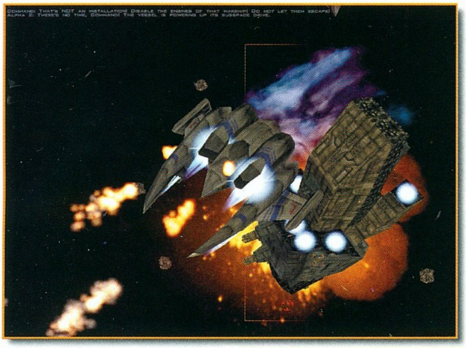
Mi az, amit egy folytatástól elvárhatnánk? Az, hogy legyen jobb, mint elődje volt.

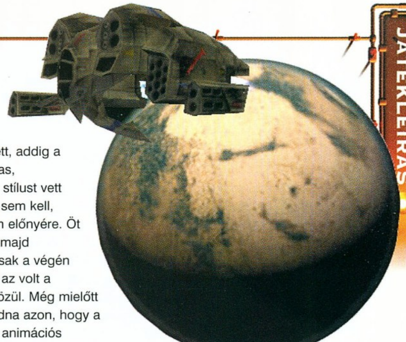


Ebben a szóban pedig minden benne foglaltatik. Készültekor rengeteg követelménynek kell megfelelnie, ha készítői elsöprő sikert akarnak elérni. Legyen szebb,

legyen gyorsabb, legyen izgalmasabb és egyebek. Összetett feladat, bevallom, én is nehezen tudnék megbirkózni vele. Nos, úgy tűnik a Volition cégnek sem nagyon sikerült. Elkészültek ugyan a folytatással, amelynek elődje világrengető sikernek számított, most mégis csalódottnak érzem magam. A Freespace 2 nekem nem tetszett. Persze, vannak benne látványos, fergeteges



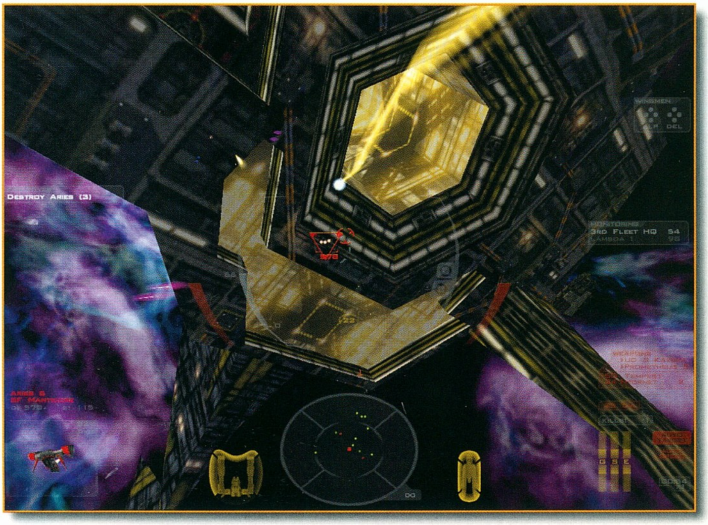




akciójelenetek, és nem is lett sokkal rosszabb, mint az első rész. A készítők csak azt felejtették el, hogy lassan itt a huszonegyedik század, sőt, a második évezred, és ők leragadtak az előzőnél. De ne menjünk így a dolgok elébe, haladjunk szépen sorjában.

A három cd-s tartalom már eleve sokat elárulhat bármely játékról. Először is azt, hogy rengeteg animáció, másodszor pedig, hogy még ennél is több küldetés vár majd minket. Egyikre sincs panaszom, valóban mindkettőből mértéktelenül akad a korongokon. Viszont bekövetkezett az, ami ilyen esetben előfordulhat: a mennyiség a minőség rovására ment. Míg az első rész lehengerlő be- illetve átvezető animációkkal büszkélkedhetett, addig a folytatás unalmas, látványszegény stílust vett fel. Mondanom sem kell, hogy korántsem előnyére. Öt perces intróján majd elaludtam, és csak a végén jöttem rá, hogy az volt a legjobb mind közül. Még mielőtt bárki felháborodna azon, hogy a játékok nem az animációs képsoroktól lesznek jók, azért gondoljon csak bele. Miért játszanánk végig ilyen játékot, ha nem ezért? Mi az, ami hajt minket a Star Wars programok küldetései között? Még ha a játék lehengerlő is, akkor sem szabad megengedni olyan baklövést, hogy a végére érve "Game Over, örülünk hogy végigjátszottad játékunkat, most menj szépen aludni" felirat fogadjon minket.

Lépjünk túl ezen a megrázkódtatáson, és lássuk magát az igazi játékot. Két grafikus üzemmódban lehet indulni, választhatunk a 640x480, vagy az 1024x768-as felbontások közül. Ez utóbbit külön kell a telepítéskor beállítani; gondolom, a nagyobb textúrák és eligazító képernyők végett. Rendben, mondjuk azt, hogy ide tehetünk egy pipát. Még akkor is, ha 800x600-as képméret nincs a sorban. Meg kell hagyni, a szimuláció viszont valóban szép lett. A Freespace első része sem volt csúnya, de ezen a készítők még többet csiszoltak, így téve kilométerekkel szebbé az újat. Óriási csatahajók, amelyek eszméletlen erejű energianyalábokkal karcolgatják egymást. Köd, villámlás, pásztázó rakéták füstjei, lézersugarak és robbanások folyamatosan a képernyőn. Ez mind-mind gyönyörű és lenyűgöző. Csakhogy ezeket már láttuk 1998-ban, a ködöt, a villámlásokat és a beam lézereket leszámítva szinte semmi sem változott. Ami viszont újdonság, arra megint csak könnyedén ráilleszthetem a szép jelzőt. Roppant látványos, mikor óriási, élethűen ábrázolt lézersugarak keresztül-kasul villódznak a képernyőn, főleg akkor, amikor véletlen eltalálnak minket. Ilyenkor már valóban csak a "restart mission" feliratú gomb marad nekünk, de annyi baj legyen. Legalább a játék izgalmas. Az úgynevezett nebula-köd pedig ugyancsak szép, de azért egy kicsit feleslegesnek érzem. Miért nem a hajók textúrázottságát fejlesztették? Az ugyanis még most is hagy kívánni valót maga után.



Ami ezen kívül még megmaradt, és ugyanolyan magas színvonalon kíséri végig a játékot, az a zene és hanghatások. A megszólaló pilóták hangjai és a lézerágyúk dübörgései

élethűek. Bár nem tudom, hogy milyen lehet ez utóbbiak hangja, azért azt meg kell hagyni, hogy ami jó, az egyszerűen jó. A zene magával ragadó taktusai alatt pedig képtelen voltam elbóbiskolni, fergetegesen illeszkednek az űrcsaták zajos jeleneti közé. Dinamikus, a küldetéssel folyamatosan változó, szerintem nem is lehetett volna vérpezsdítőbbet készíteni hozzá.

Az első résznek óriási hibája volt – ha ezt lehet annak nevezni -, hogy viszonylag kevés küldetést tartalmazott. Ezt a csorbát most kiköszörülték, és legalább a

kétszeresére szaporították számukat. Lehet ez pozitívum, de akár felesleges "időhúzás" is, ami ellaposíthatja az eredeti történetet. Nem akarok egyik mellé sem x-et tenni, szerintem, ezt maga a játékos döntse el. A tény az, hogy a történet szerintem izgalmas lett. Valami olyasmire kell számítani, mintha valamelyik dráma közepén járnánk: a bonyodalmak kezdetüket veszik. Egyszóval könnyen előfordulhat, hogy lesz még folytatás, amelyben majd minden szépen megoldódik, ahogy annak lennie kell. Az igazat megvallva, ha ironikus akarnék lenni – bár már réges-rég az vagyok -, akkor kíváncsi vagyok, hogyan sikerül elpusztítani majd azt az ellenséget, amelyik egyetlen csatahajójával mindent letarolva végigsöpört naprendszereinken. Ebből kilenc darab vár még ránk, nekünk pedig lelőtték az egyik több mint 20 évig készült szuper csillagrombolónkat. A földi hadviselésnek volt elég gondja a játék alatt, de nem kell aggódni. Ha nekikezdesz, ettől még lesz bőven sikerélményed.

VILLÁMÉRTÉKELÉS

Nos, szép magyarosan szólva ennyit erről. Számomra a Freespace 2 nem ütötte meg az általam felállított mércét. Valahogy úgy érzem, az egész nem volt más, mint rókabőr nyúzás. Lehet, hogy keményen fogalmazok, de szerintem csak még több pénzt akartak kicsikarni olyan sikerből, amelynek ezúttal meg csak a közelébe sem értek. A rengeteg szép robbanás, az óriási csatahajók gigantikus méretei, az elmosódó csillagok mind-mind ott voltak az előző részben. Kevés az igazi változtatás, véleményem szerint egyetlen nebula-ködtől még senki sem fog hanyatt vágódni. Persze az izgalmas történet meg a nagyszerű hanghatások engem is magukkal ragadtak, de az a "de" azért attól

még ott marad. Egyértelmű, hogy nem ez a játék lesz a kiválasztott.

TIPPEK A SIKERES VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

• Igen zavaró, hogy rengeteg küldetésben olyan feladatot bízhatnak rád, amelyet egyszerűen lehetetlenség teljesíteni. A néha-néha felvillanó Mission Failed feliratok nem feltétlenül vezetnek egyenesen az újrakezdéshez, mert ezek a jelenetek is csak a bonyolult történet összefüggő részei.

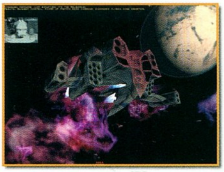
• Bölcsen kell elosztanod erőidet. Ha valamelyik fontos hajó védelmét kell biztosítanod, akkor ne kezdeményezz magánakciókat. Maradj mindig a közelében, mert sosem tudhatod, hogy mikor és hol bukkanhatnak fel újabb bombázók, amelyek megfelelő védelem híján könnyen végezhetnek védtelen áldozatukkal.

• Ha elfogytak a rakétáid, tölts újra (C billentyű, majd az 5-ös gomb) még akkor is, ha nem vagy biztos abban, hogy elég időd juthat rá. Ugyanis a kisebb vadászokat szinte lehetetlenség energiafegyverekkel egyenként levadászni, és ráadásul így még kényelmesebb is. Persze, ez csak akkor a legpraktikusabb, ha az ellenség épp teaszünetet tart.

• Nagyobb hajó elpusztítását tervezve soha ne bocsátkozz egyedül harcba. Kérj segítséget társaidtól, és összpontosítsd erőidet a hajó védelmét szolgáló ágyúk ellen. Ilyenkor hasznos a K billentyű, amely a legközelebbi ellenséges alrendszert táplálja be űrhajónk célzó-komputerébe.

• Kapcsold be az Auto-Targeting lehetőséget (Alt+H). Ezzel időt nyersz, mert ha befogott célpontod megsemmisült, fedélzeti számítógéped automatikusan célba fogja venni a legközelebbi ellenséges vadászgépet.

• Néha lehetőséget kapsz, hogy erősítést kérj. Nem jár érte

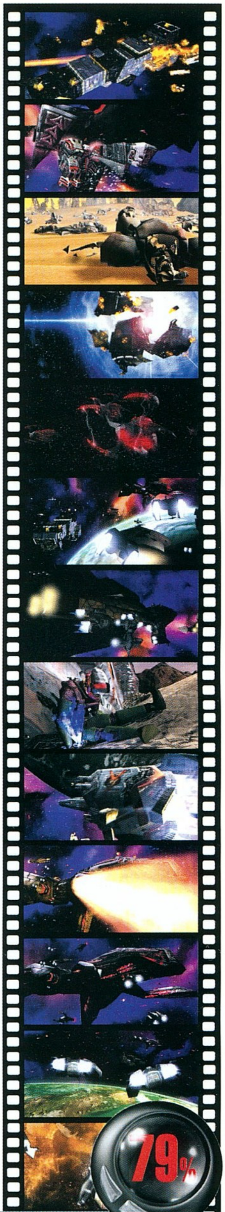


semmilyen büntetés, ha megteszed, úgyhogy nyugodtan nyomd csak meg a gombot, ha kedved tartja. Az újonnan harcba érkezők sokszor életet menthetnek.

• Egérrel pontosabban lehet célozni, de sajnos az egérpad hamar elfogy, ha körbe-körbe kell repülnöd. Ezért azt javaslom, hogy először joystickkal próbáld ki, hátha neked úgy lesz a kényelmesebb.

• Ha netán nem tudtad véghezvinni a küldetést, akkor tekintsd meg, hogy a gép mit tanácsol a siker elérése érdekében. Ezt a Recommendation pont alatt teheted meg, az értékelés során.

Chris
Chris@vogel.hu



79%

3DFX D3D

Interplay / www.interplay.com

Pentium 233 / 32 MB RAM / 150 MB HDD

72%
88%
82%

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES
A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.
Három, mindenben eltérő faj, és
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?
A halhatatlanság után kutató emberiség, vagy
Kra'hen büszke, harcos népe, akik uralkodójukért bármire
készek, esetleg a kalmár Shinari-k, akik semmilyen
gazdasági és politikai cseltől sem riadnak vissza?
Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.
MAGYAR NYELVŰ
KIADÁS!
Magyarországon kizárólagos joggal kiadja:
CD Galaxis Kft.
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: (36 1) 361-4061
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
– Teljes 3D gyorsító támogatás
– Igényes kiadás 4 CD-n
– Magyar nyelven beszélő program
– Várható megjelenés: 1999. november

Imperium Galactica 2

Komoly gondban vagyok most, hogy erről a játékról kell írnom. Sokat gondolkodtam rajta, hogyan foghatnék hozzá a cikkhez, aztán úgy döntöttem, egyszerűen csak belevágok, majdcsak lesz valahogy.

Ódzkodásom oka az, hogy az elmúlt másfél évet a program fejlesztésével töltöttem, pontosabban teszterként működtem közre. Ez alatt az idő alatt olyannyira kiismertem a játékot, hogy szinte behunyt szemmel meg tudnám nyerni, mégis pont ez akadályoz meg benne, hogy teljesen objektív legyek.

A FEJLESZTÉS IDŐSZAKA

Tanulságos volt látni, hogyan készül el egy játék. Kezdetben még csak az alapok voltak készen, szinte mást se lehetett tenni, mint hajókat tologatni a csillagtérképen. Aztán egyre több és több lehetőséget adtak hozzá: belekerült a kolónia, a fejlesztés és a gyártás, a diplomácia, a kémkedés, a harc és a kereskedelem - mely idővel teljesen át lett alakítva. Bár ez a változtatás általában véve mindenre igaz, szinte egyetlen sor sem maradt a programban, amely ne lett volna újra és újra átírva.

Ám a legkülönösebb az volt, mikor össze kellett állítanunk az alfa verziót. Megközelítőleg ez az időpont, mikor a készítők elkezdik az addig külön kezelt részek összehangolását, a végleges kép kialakítását. Természetesen, ekkor még semmi sem úgy működik, mint ahogy később fog, de azért már sejteni lehet valamit a végeredményből. Nos, alig egy nappal ez előtt a dátum előtt elképzelésem se volt erről, aztán egyszeriben, mintegy varázsütésre ott volt előttem a majdnem működőképes játék.

Később meg se lepődtem, mikor a béta változat környékén a megmagyarázhatatlan, félóránként bekövetkező fagyások hirtelen megszűntek, egyszerűen elfogadtam, hogy csodák márpedig léteznek. A programozók sem mindig tudtak elfogadható magyarázattal szolgálni, csak a vállukat vonogatták, és szerényen mosolyogtak.

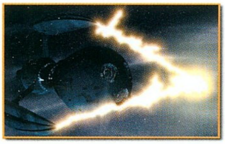
Legkésőbb a kinézetet és hangulatot szolgáló részek kerültek bele a játékba: a látványos effektek,

az animációk és a beszéd. Már régóta nem tartottam igaznak azt a véleményt, hogy a játékprogramok megítélésében a külcsínnek kevés szerepe van, most viszont egyenesen azt mondom, az éppoly fontos, mint bármi egyéb, ha nem még fontosabb. A fejlesztés vége felé volt olyan időszak, mikor a pokolba kívántam volna minden változtatást, amely újabb hibákra ad lehetőséget, de most már csak áldani tudom Masell és a többiek állhatatosságát, hogy nem hagyták kidobni az összes félkész elképzelést.

Például a kalandjátékokat leszámítva kevés olyan program van, amelyben minden szöveg ki van mondva, ezért aztán az ember nem is gondolná, hogy a jó szinkron milyen sokat jelenthet. Kellemes meglepetésként ért, mikor a tutorialt elindítva a Halálos fegyver 2-ből ismerhető Patsy Kensit hangját hallottam felcsendülni. Igaz, kicsit eltorzítva, hogy "számítógépes" legyen, de őt hallgatva így is sokkal kellemesebb képek jelentek meg a szemem előtt, mint a puszta szöveg olvasásakor. :)

AZ ELSŐ RÉSZ

Biztos vannak páran, akik nem tudják pontosan, miről beszélek. Az Imperium Galactica volt az első olyan magyar fejlesztésű PC-s játékprogram, mely igazán komoly sikereket ért el a nyugati országokban is. Olyan összetett, részletesen kidolgozott űrstratégia volt, melynek kevés vetélytársa akadt. A pusztán egységgyártásra és összecsapásokra kihegyezett Command & Conquerrel szemben a játékosnak ebben rengeteg egyéb téren is meg kellett állnia a helyét.



Bolygókat kellett benépesítenie, kolóniákat felvirágoztatnia, kutatóközpontokat építve fejlettebb találmányokat létrehoznia, űrhajókat, tankokat vásárolnia, melyekkel aztán elfoglalhatta az ellenség bolygóit. Háborúkat indíthatott, vagy békét köthetett, szabotálhatta a többi faj törekvését, hogy ő legyen a galaxis irányítója.

Mindemellett a játéknak története is volt: Előre meghatározott, mind nagyobb kihívást jelentő feladatokat kellett végrehajtanod, melyek során bekövetkező különös események egyre közelebb vittek a végső titok megfejtéséhez.

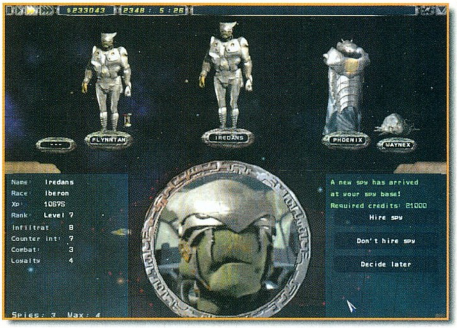
Egyébként itt jelentkezett a program legtöbbet kritizált, sokak által kedvelt, mások által elnéző mosollyal fogadott része, a történéseket összekötő videó jelenetek, melyekben magyar színészek üzeneteit hallgathattad meg. Nos, az elégedetlenkedők megnyugodhatnak, a második részbe egy fia filmrészlet sem kerül, minden renderelve lesz. Ám a rajongóknak sem kell csalódniuk, a bejátszások igazi profi munkák. Ezt nem a hírverés kedvéért mondom, hisz hiába láttam már ötvenszer őket, ma is előfordul, hogy izgatottan figyelem, mint halad a vadász az aszteroidamezőben, vagy csapnak össze a hatalmas, mégis kecses kidolgozású csatahajók az űrben.

De ezzel a változások listája még csak elkezdődött: csak az alapkoncepció, a galaktikus birodalmi hódítás maradt meg, minden egyéb teljesen újra lett dolgozva. Először is, a program teljesen 3D-s. Éppen ezért gyorsítókártya használata kötelező, valamint legalább Pentium 233-asra van szükség az élvezhető sebesség eléréséhez, de Celeron javallott.

Ám haladjunk szépen sorjában, lássuk, a játék miről is szól.

A TÖRTÉNET

A környezetszennyezésnek, a számtalan háborúnak, az egyre kritikusabbá váló helyzetnek köszönhetően az emberiségnek nagy lépésre kellett elszánnia magát. El kellett hagynia a Földet, hogy új, megfelelőbb planétát keressen utódainak. A kutatás kétszáz éven át tartott, míg végül a galaxis egyik távoli pontján sikerült rábukkanniuk egy ásványi kincsekben gazdag bolygóra.



Azonnal hozzáfogtak a terraformálás folyamatához, és csodálatos új világot hoztak létre, melynek az Éden nevet adták.

Bár az emberek elszakadhattak gyökereiktől, legbelső lényük akkor is a régi maradt. Éppúgy háborúztak, éppúgy gyilkolták ellenségeiket és társaikat egyaránt, mint mielőtt "átléptek volna a Paradicsom kapuján".

Ám idővel valami mégis megváltozott. Az új, jobb körülményekbe született generáció közt egyre többen voltak, akik a szabadság és testvériség eszméjét nem puszta ábrándnak tartották. Ők voltak a solarianok, a Fény Gyermekei, ők voltak azok is, akik végül megdöntötték az őrült diktátor, Kaileron uralmát és új kormányformát hoztak létre.

Nem hagyhatták, hogy a történelem megismételje önmagát, ezért vezetőiket rendkívül nagy körültekintéssel válogatták ki, és különleges tudatmanipulációs kiképzésben részesítették, hogy saját vágyaikról megfeledkezve csak a birodalom érdekeit tartsák szem előtt. Hatalmas áldozatot jelentett ez, de nekik köszönhetően végre megvalósulni látszott a több ezer éves, utópisztikus álom, a világbéke.

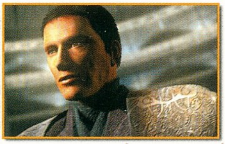
Mégsem osztozott mindenki a megnyugvás örömében. Bukása előtt Kaileron végső beszédet intézett híveihez, melyben felszólította őket, hogy indítsanak kutatást négy különleges adatkristály után, melyeket egyik tudósa elrabolt tőle, és kilőtt a világűrbe. Ha ezek visszakerülnek hozzá, olyan hatalomra tesz szert, mellyel ismét uralma alá hajthatja a népeket, és többé senki nem győzheti le. Aztán lefagyasztatta testét, hogy évszázadokon át tartó álomtalan alvásban várja ki, míg követői teljesítik küldetésüket.

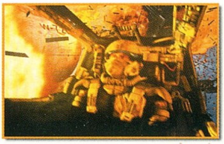
Így született meg a Könny Testvérisége. Azóta majdnem ezer év telt el, és a kicsiny szekta világméretű vallássá nőtte ki magát. Tanításaik látszólag az emberiség javát szolgálták, ám a valódi célt csak a legbelsőbb körök beavatottjai ismerték. Lassanként mindenhová beszivárogtak, és a háttérből nyomást gyakoroltak az azóta mind több bolygót magába foglaló solarian birodalmi kormányra.

Ekkor még nem sejtették, hogy nincsenek egyedül, idegen fajok figyelik ténykedésüket. De hamarosan elérkezik a nap, mely talán az új kor hajnalát jelentheti.

A FAJOK

Ez lenne hát a történet, mely a továbbiak kulcsául fog szolgálni. Ám a folytatás nem csak egy szálon fut, a küldetéssorozat során a solarianokon kívül még két másik faj





JÁTÉKLEÍRÁS

közül is kiválaszthatod, melyikkel akarsz játszani.

Solarian: Az emberek leszármazottjai örökölték őseik szívósságát. Bár képességeik legtöbb téren átlagosnak mondhatók, elszántságuk és új vezetőikbe vetett hitük mégis erőssé teszik őket. Egyesek szerint, ha kicsit összetartóbbak lennének, és kevesebbet foglalkoznának saját bajaikkal, az univerzum vezetői lehetnének. Kutatói képességeik kiemelkedők, a legjobb tudósok közülük kerülnek ki.

Shinari: Ez a faj a többihez képest katonailag védtelennek mondható, ám politikai eszközeikkel és kémeik segítségével szinte bármit el tudnak érni. Ez az, ami erőt ad nekik, ez az, amivel sakkban tudják tartani az ellenséget. Egy percig sem haboznak saját céljaik érdekében felhasználni szövetségeseiket: ha úgy ítélik meg, nem hoznak elég hasznot, koncként vetik oda őket valamely nagyobb birodalomnak, hogy jobb viszonyt alakíthassanak ki vele. Két dolgot becsülnek csak az életben: a pénzt és a hatalmat.

Kra'hen: Titokzatos népség, kevesen találkoztak velük, és még kevesebben élték túl ezt az alkalmat. Gyűlölnek mindent, mi köröttük található, létük egyetlen célja a háború, minden más nemzet rabigába hajtása vagy végső elpusztítása.

Társadalmuk alapját a nyers erő képezi, a különálló, egymással folyton rivalizáló törzsek vezetőit harci képességeik alapján választják ki. Élükön az Istencsászár áll, aki különleges képességekkel bíró látnokai segítségével irányítja birodalmát. Hatalma mindenek felett álló és megkérdőjelezhetetlen, a legkisebb engedetlenséget is könyörtelen megtorlással bünteti.

A játék egyik legnagyobb újítása a változó történet. Fajonként két kampány indítható, melyek mindegyike más és más feladatokat ró a játékosra, ráadásul a fő sztoriba ékelt véletlenszerű történéseknek köszönhetően soha nem lehet előre sejteni, mi fog történni. Előfordulhat, hogy valamely bolygón kitörő vírusfertőzés megtizedeli birodalmad lakosságát, zsoldos kapitány jelentkezik szolgálatra seregével együtt, ásványi kincsekre bukkansz, vagy titokzatos rádiójeleket fogsz, melyek elhagyatott kolóniák kincséhez vezetnek.

A CSILLAGTÉRKÉP

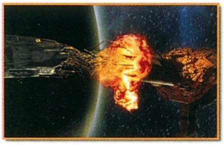
Galaktikus birodalom irányítójaként nagyban kell gondolkodnod, a polgárok apró-cseprő gondjai nem köthetik le minden erődet. Éppen ezért a csillagtérkép lesz az a hely, melyen a legtöbb időt fogod tölteni. Felügyelheted a flottamozgásokat, gyártási parancsokat adhatsz ki, új bolygókat fedezhetsz fel és népesíthetsz be, illetve leolvashatod az adataikat.

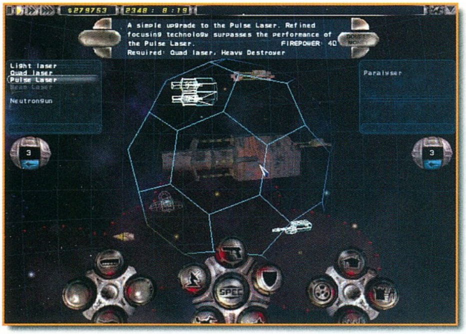
Itt található a program egyik legnagyobb újítása. Sokak véleménye szerint az első részben zavaró volt, hogy a játék vége felé túl sok időt kellett eltölteni a kolóniákon élő emberek elégedettségének figyelésével. Mostanra ez a gond megoldódott, alapbeállításként minden bolygón a számítógép felelős az építkezések irányításáért, neked csak annyi a dolgod, hogy megadd, milyen térre koncentrálja az erőforrásokat. Így létrehozhatsz civil telepeket, melyek egyedüli célja az adóztatás, kutatóközpontokat vagy gyárakat építtethetsz, katonai bázisokat létesíthetsz.

Persze, ez nem azt jelenti, hogy neked soha még csak be sem kell nézned a kolóniákra. Te emberként sokkal hatékonyabban tudsz dolgozni, ráadásul bizonyos esetekben a gép tudása kevés lehet a vészhelyzetek elhárítására.

Másik kényelmi funkcióként itt is lekérhető a lista a találmányokról, melyek közül a megfelelőt kiválasztva azonnal hozzáfoghatsz a fejlesztéshez.

Ezáltal gyakorlatilag minden elengedhetetlen tevékenységet el tudsz itt intézni, nem szükséges folyton más képernyőkre

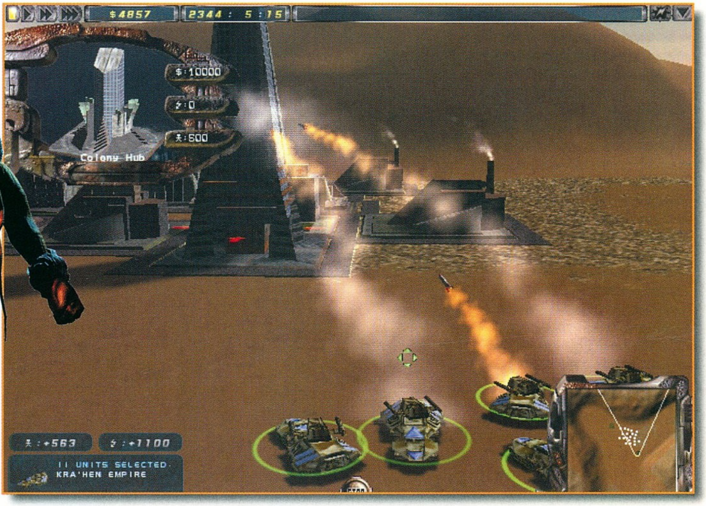




ugrándozni. De persze ezek használata nem elég a biztos győzelemhez, csak a kezelés leegyszerűsítésében van nagy szerepük. Az igazi finomságokat a többi képernyőn lehet megtalálni.

FEJLESZTÉS ÉS GYÁRTÁS

A terjeszkedés és kolonizálás mellett gondolnod kell birodalmad megvédésére és felvirágoztatására is. Ezért folyamatos kutatásokra van szükség, hogy tudósaid egyre hatékonyabb fegyvereket és mind több embert ellátó épületeket fejlesszenek ki.



Három fő területen mozoghatsz: tankok, űrhajók és épületek. Ez utóbbinak négy alcsoportja van: az erőművek, melyek energiát szolgáltatnak, a civil létesítmények, melyek elsődleges feladata az elégedettség biztosítása, illetve a kereskedelmi bevételek növelése, a gyárak és kutatóközpontok, továbbá az erődök, bunkerek, földi légvédelem.

A tankokhoz csak tankalapok és ágyútornyok tartoznak, valamint egy-egy különleges találmány. Ilyen például az önmegsemmisítő, melyet valamely alapra felszerelve és az ellenség sorai közé juttatva komoly pusztítást végezhetsz, a manipulátor, amellyel teljesen átveheted valamely idegen egység fölött az irányítást, vagy a különféle aknák, melyek némelyike érintésre robban, mások pedig rejtett lőállásként működnek.

Az űrhajókra már valamivel több gondot kell fordítani:

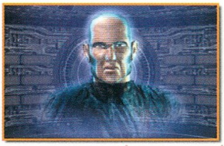
1. Hajótestek: ezek erősödésével a védettség, a felszerelhető eszközök száma és hatásfoka is megnő.

2. Hajtóművek: Gyorsítják a flottamozgást.

3. Lézerek: Főként vadászok és kisebb hajók ellen lettek kitalálva.

4. Ágyúk: Ezek az igazán gyilkos fegyverek. Vannak köztük, melyek csak egyetlen ellenfélre hatnak, de később ki lehet fejleszteni nagy területen pusztítót, illetve olyant, mely egyszerre sebez több célpontot.

5. Pajzsok: Amint fel tudod szerelni a hajóidra, gyengébb lézerekkel szinte elpusztíthatatlanok lesznek, bár azért a több száz fős



vadászhadosztályok még ezeket is megdolgoztatják. Akadnak azonban olyanok is, melyek nem kimondottan védenek, hanem láthatatlanná tevő erőteret vonnak a hajók vagy flották köré. Mondanom se kell, mekkora előnyt jelenthet, ha az ellenség azt képzeli, hogy csak tíz apró korvettel támadsz rá, aztán egyszeriben a semmiből felbukkan még húsz nehézcirkáló. Hát, nem lennék szívesen a parancsnok helyében…

6. Torpedók és bombák: A torpedók értelemszerűen űrhajók ellen vethetők be, bombákkal pedig a földi ágyútornyokat lehet megsemmisíteni. Ez utóbbiaknak több fajtája van: némelyik pontos, kis területre ható robbanást okoz, a másik nagyobb körzetben pusztít, így akár egyszerre több épületet is lerombolhat. A harmadik típus - a vírusbomba - kimondottan a lakosság ellen lett kitalálva.

7. Radarok: Egyrészt a bolygóid és hajóid érzékelő körzetét növelik, másrészt a fejlettebb típusok részletesebb adatokkal szolgálnak az ellenség flottáiról, sőt akár a láthatatlan csapatokat is megmutathatják.

8. Egyéb felszerelések: Ide tartoznak a több tank szállítását lehetővé tevő konténerek, a rakétaelhárító egységek, a hajó manipulátorok és egyéb nyalánkságok, melyeket inkább meghagyok meglepetésnek.

Láthatod, hogy a kombinációs lehetőség nagy, több száz féle egységet gyárthatsz. Ezeket a tervezés képernyőn állíthatod elő, ahol kiválaszthatod a kívánt tank- vagy űrhajóalapot, aztán egyenként felpakolhatod rá a kívánt cuccokat. Nem minden esetben a legerősebb fegyver használata a legideálisabb, hiszen azok egyrészt sok pénzbe kerülnek, másrészt a gyártási idejük is több. Lehet, hogy jobban jársz gyengébb, de több hajóból álló flották kiépítésével, melyekben egy egység elvesztése nem okoz akkora gondot.

A legtöbb legyártott hajód továbbfejleszthető, bármikor módodban áll megváltoztatni a terveket. Ekkor kérheted, hogy a változtatásokat azonnal hajtsák végre az összes csapatodon, de ha nincs elég pénzed, vagy nem akarod mindet átalakíttatni, te saját kezűleg is kijelölheted a kívánt alakulatokat.

DIPLOMÁCIA

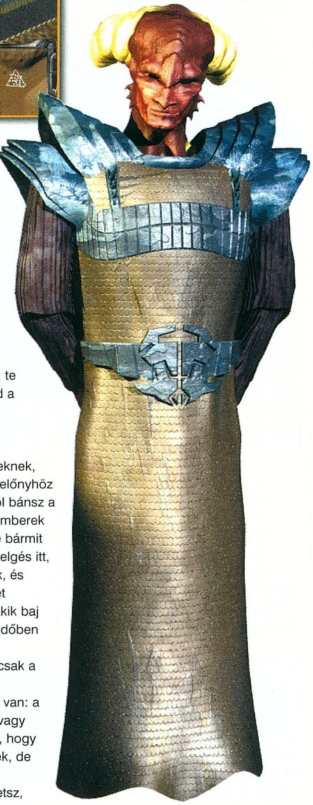
Ez egyike azon területeknek, melyek ismerete hatalmas előnyhöz juttatja a játékosokat. Ha jól bánsz a szavakkal, és ismered az emberek gondolkodásmódját, szinte bármit elérhetsz. Néha egy kis hízelgés itt, fenyegetés ott, pár ajándék, és máris erős szövetségeseket tudhatsz a hátad mögött, akik baj esetén megvédenek, békeidőben pedig úgy használhatod a radarállomásaikat, mintha csak a tieid lennének.

Rengeteg lehetőséged van: a gyengébb fajokat pénzzel vagy találmányokkal erősítheted, hogy később hasznodra legyenek, de akár ki is zsarolhatod tőlük ugyanezeket. Cserebérélhetsz, alkudozhatsz, kereskedelmi egyezményeket köthetsz, alkalomadtán még uralkodók elrabolt családtagjaiért is itt követelhetsz váltságdíjat.

De azért légy óvatos! Ha túl messzire mész, sok ellenséget szerzel magadnak, még a sima nyelved sem menthet meg a támadó flottáktól. Nem érdemes túlfeszíteni a húrt.

KÉMKEDÉS

Veszedelmes fegyver, talán még a flottáknál és tankhadosztályoknál is gyilkosabb, hisz a háttérben maradva követheted el a legpiszkosabb trükköket. Alapban a kémeid még fejletlenek, feladatkörük főként információszerzésre korlátozódik, de ahogy egyre több küldetéssel bízod meg őket, annál tapasztaltabbak lesznek, annál ügyesebben és annál többféle feladatot láthatnak el. Így találmányokat raboltathatsz el, űrhajókat vagy épületeket robbantathatsz fel, egész bolygón szíthatsz lázadást, mi több, még a többi



birodalom uralkodóját is meggyilkoltathatod, ezáltal káoszt szítva és szétzilálva az igazgatási rendszert.

Sokáig nem fordítottam nagy figyelmet ezekre a lehetőségekre, de aztán rájöttem, hogy az árnyékban maradás mekkora hatalmat jelent. Ha nyilvánosan hadat üzensz valakinek, a támadás mellett a védekezésre is fel kell készülnöd, hiszen folyamatos zaklatásnak leszel kitéve. A flották egymás után érkeznek egyenként foglalva el a védtelenebb bolygóidat, ráadásul nem hagyhatod figyelmen kívül a többi birodalmat sem, amelyek csak arra várnak, hogy eléggé meggyengülj, és lecsaphassanak rád. De itt egyszerűen csak ki kell jelölnöd valamelyik embered, és meghatározni neki a célt: egyenként robbanthatod fel a védelemre kirendelt hajókat, míg végül csak pár vadásszal kell megküzdened, már ha nem lázítod fel előbb az összes ellenséges bolygót, ezáltal teljesen szükségtelenné téve bármiféle haderő alkalmazását.

Persze, a helyzet azért nem ilyen egyszerű, hiszen – a kra'heneket leszámítva, akik alapban teljesen védettek ezen a téren - bárki kiképezhet védőkémeket, akiknek egyedüli feladata, hogy elfogják a szabotőröket és bérgyilkosokat. Ha sikerrel járnak, két lehetőség adódik: vagy azonnal megölik az embered, vagy kettős ügynökké képezik, aki ettől fogva mindig sikertelenül tér vissza, ha hozzájuk küldöd misszióra, illetve minden megszerzett információt eljuttat új urainak is.

KERESKEDELEM

Ez az utolsó terület, amelyikről még nem beszéltem. Itt kész hajókat és tankokat vásárolhatsz. Ezek gyakran olcsóbbak vagy erősebbek annál, mint amilyeneket te elő tudsz állítani, arról nem is beszélve, hogy nem kell kivárnod a hosszas gyártási időt, pár nap alatt leszállítják őket. Egyedüli hátrányuk, hogy nem fejleszthetők tovább: amit egyszer megvásárolsz, az az idők végeztéig úgy marad.

HARCOK

Elkerülhetetlen, hogy időnként ne kelljen ellenséges hadseregekkel szembeszállnod. Megütközhetsz velük az űrben vagy a kolóniákon.

Ekkor te magad irányíthatod alakulataidat. Az űrben először ki kell választanod az adott helyzetben legideálisabbnak ítélt formációt és induló stratégiát, aztán kezdődhet a harc. A játék elején, mikor még mindenkinek hasonló hajói vannak, általában az győz, akinek nagyobb a flottája, de később, mikor megjelennek a különleges fegyverek, az időzítésnek már nagy szerepe lesz. Rengeteget számíthat, hogy mikor, és milyen irányból indítasz támadást. Komoly túlerővel is eredményesen szállhatsz szembe, ha például pár erősebb páncélzatú hajót beállítasz csalinak, majd mikor az ellenség megindul feléjük, a többi, láthatatlan egységeddel a hátába kerülsz, és szétlövöd a védtelenebb hajtóműveit.

A földharc esetében a kevesebb fajta előállítható tankból adódóan elvileg nem lenne akkora lehetőséged a stratégiázásra, de a terepviszonyok kihasználásával és a trükkösebb fegyverek helyes használatával csodákat vihetsz végbe. Saját szememmel láttam, amint valamelyik tesztertársam két könnyű tankkal megsemmisített egy húszas csapatot. Igaz, ez egy órán át tartott, de az eredmény megérte a fáradságot.

A TÖBBJÁTÉKOS ÉS EGYÉNI MÓD

Látható, hogy nem kevés módszer közül választhatod ki a neked legmegfelelőbbet. Ezzel persze együtt jár, hogy a kezelés tökéletes kiismerése valamivel több időt vesz igénybe, mint mondjuk a Command & Conquer esetében, de a beépített oktatómóddal és a gombnyomásra előhozható segítség képernyővel az alapok viszonylag gyorsan és könnyedén elsajátíthatók. Ezután pedig csak rajtad múlik, hogy milyen trükköket fejlesztesz mesteri szintre, melyeknek később nagy hasznát láthatod akár a barátaid ellen folytatott hadjáratokban is.

Egyszerre legfeljebb nyolcan küzdhettek meg egymással hálózaton vagy Interneten keresztül. Ekkor a pergőbb játékmenet érdekében nincs mód az idő leállítására, és a harcok is szimulálva vannak. Lehetőség van számítógép által irányított fajok beállítására is, akiknek helyét az újonnan becsatlakozott játékosok bármikor átvehetik. Hasonlóképp, ha valaki menet közben óhajt kiszállni, a gép átveszi a helyét, így nélküle sem kell megszakítani a játékot.

Végezetül megemlíteném még az egyéni módot, melyben előre beállított helyzetbe csöppenve kell különleges feladatokat megoldanod. Ez lehet valamelyik faj megvédése többszörös túlerővel szemben, négy faj mindegyikének legyőzése, adott ideig életben maradás, vagy bármi, aminek csak a fantázia szab határt. A tervek szerint a program kiadása után is lehetőség lesz ilyen pályák letöltésére az Internetről, így mindig újabb és újabb kihívásokkal nézhetsz szembe.

Mint a cikkem elején mondtam, én elfogultan állok ehhez a játékhoz. Megpróbáltam a cikkemben minél inkább a tényekre hagyatkozni, az értékelést inkább újságírótársaimra bízom. Ja, igen! Majdnem elfelejtettem a legfontosabbat: a játék idehaza magyar változatban négy CD-n fog megjelenni valamikor november végén, december elején.

Bird
rainbird@freemail.c3.hu

IG2 interjú

December első napjaiban kerül a boltokba minden idők legnépszerűbb magyar játékának, az Imperium Galacticának a második része. A Digital Reality vendégül látta a PC Guru szerkesztőit a főhadiszállásán, ahol lehetőségünk nyílt kipróbálni a kész programot. A tesztelők vezetője, Bird írta a cikket, mivel jelen pillanatban ő az, aki a legjobban ismeri Magyarországon az IG2-t. Volt azonban néhány olyan kérdésünk, amelyre még ő sem tudott válaszolni, ezért sarokba szorítottuk Fehér Gábort (Masellt), aki az egész vállalkozást irányítja.

PC Guru: *Mikor kezdődött az Imperium Galactica 2 fejlesztése?*

Masell: '97 tavaszán fejeztük be az első részt, ezt követte két hónap pihenés, majd nyáron megindult a második rész tervezése. A tényleges munka 1997 novemberében kezdődött.

Ahogy végignézek a csapaton, meglepve látom, hogy mindenki itt van az eredeti társaságból. Mi ennek a magyarázata, ilyen karizmatikus vezető vagy?

Nem, szó sincs ilyesmiről. Egész egyszerűen az a helyzet, hogy mindenki szereti, amit csinál, s az Imperium személyes üggyé vált. A fiúk a maximumot hozzák ki magukból, s ez a kész játékon meg is fog látszani.

Az első rész hihetetlen hazai sikere sokak szerint a magyar változatnak volt köszönhető. Mi a helyzet a folytatással, Karácsony előtt lesz magyar verzió?

Természetesen lesz, s ez egy időben jelenik meg az angol IG2-vel. Igyekeztünk megfelelni az elvárásoknak, ezért profi szinkronszínészeket szerződtettünk, akik remek munkát végeztek. Ott van köztük Kristóf Tibor is, aki Sean Connerynek kölcsönzi rendszeresen a hangját.

Mennyibe fog kerülni a játék?

Az ajánlott fogyasztói ára 9990 forint lesz megjelenéskor. Szerintem ez egyáltalán nem sok, főként, ha figyelembe vesszük, hogy 4 CD és 150 oldalas magyar nyelvű kézikönyv jár hozzá.

Milyen fogadtatásra számítotok? Mi az az eladott mennyiség, amellyel elégedettek lennétek?

Magyarországon 2000 felett volt az eladásunk az első részből, s ha ezt a számot most is tartani tudjuk, akkor már elégedett leszek. Azt hiszem, erre meg is van minden esélyünk.

Mi a véleményed arról, hogy a PC Guru karácsonyi számán az Imperium Galactica 1 lesz a teljes játék?

Szerintem ez hihetetlenül jó dolog. Nagyon örültem, amikor meghallottam. Az első rész több, mint 20 ezer emberhez jut el, ez Magyarországon egyedülálló. Így azok is megnézhetik, akik korábban nem tudták megvenni.

Szerinted befolyásolja ez a folytatás sikerét?

Pozitív irányban mindenféleképpen. Aki megnézi és megszereti az IG-t, az biztosan kíváncsi lesz a második részre.

Milyen konfiguráció kell a gond nélküli futtatáshoz?

A tesztelés során Pentium II-es 266-osokat használtunk Voodoo 1-2 gyorsítókártyákkal. A hardveres gyorsítás alapkövetelmény, tehát legalább Voodoo 1-es kártya kell, hogy legyen a gépben. Nem hiszem, hogy ez akkora gond lenne, hiszen manapság, amikor a harmadik generációs gyorsítók hódítanak, a régebbi modellek árai annyira leestek, hogy a hazai számítógép tulajdonosok is megengedhetnek maguknak egyet. Akinek jobb gépe van, az extra grafikai opciókat is beállíthat.

A kétéves fejlesztés alatt melyik volt a legnehezebb időszak?

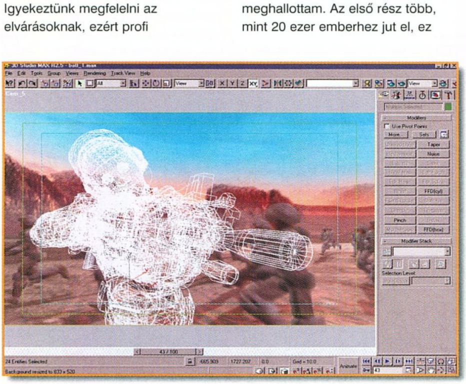
Öt vagy hat hónappal a munka megkezdése után a külföldi megrendelők kitalálták, hogy az egész játék legyen 3D-s. Mi eredetileg csak az űr- és földi harcot terveztük 3D-re, a menük, a többi képernyő 2D-re lettek optimalizálva. Több, mint fél éves munkánk veszett kárba, s akkor a csapat lelkivilága eléggé zaklatott volt. Utólag visszagondolva megérte a többletmunkát, hiszen az új menürendszer remekül sikerült.

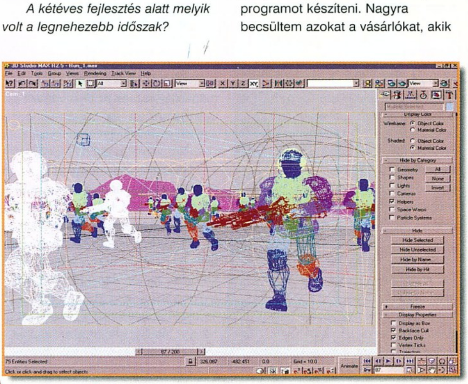
Mit jelentett ez a két év a magánéletetek szempontjából?

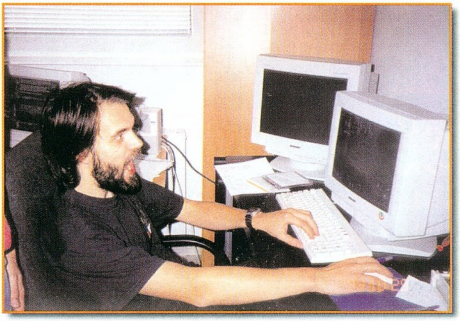
Rengeteg lemondást. Napi 10-12 óra munka, s nem ritkán a hétvégék is rámentek a fejlesztésre. A végén, a hajtáskor 14-18 óra munka volt az átlagos hétköznapokon de a hétvégéken is.

Nyílt titok, hogy Magyarországon a játékszoftverek 90 százaléka kalózmásolat. Tudom jól, hogy színpadiasan hangzik, de te mit üzensz a kalózoknak az újságon keresztül?

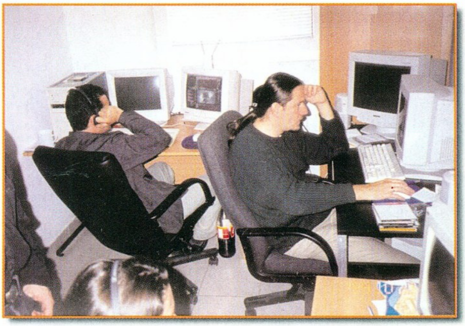
Az IG2-n lesz másolásvédelem, de ez nem fog megakadályozni egy-két embert, hogy feltörjék. Az első rész megjelenése után a hazai másolók két részre szakadtak. Egy részük nem volt hajlandó sokszorosítani a programot, s ezzel a gesztussal a mi oldalunkra állt. Célunk, hogy Magyarországon is megjelenhessenek teljes, Magyar nyelvű programok. Voltak azonban olyan másolók, aki kihasználták ezt a hiányt, és minden lelkiismeret-furdalás nélkül másolták a Galactica 1-et. Mindenkinek meg kell azonban értenie: ha nem vesz senki programot, akkor senki sem fog programot készíteni. Nagyra becsültem azokat a vásárlókat, akik







megvásárolták az első részt - tudom, hogy sokan nagy anyagi áldozatot vállaltak, de miattuk készült el a második rész magyar nyelven. Ha ők nem lettek volna, mi sem éreztük volna kötelességünknek ennek elkészítését. Mi is ebből élünk, s ha a hazai eladások nem érik el a 2000- 2500 darabot, akkor a következő fejlesztésünk csak angol nyelven jelenik meg.



Az átlagos játékosnak mennyi időre lesz szüksége, ha végig szeretné játszani a játékot?

Mivel három különböző faj szerepel az IG2-ben, ezért megközelítőleg 40-50 óra tiszta játékidőt igényel.

Ahogy látom, hamarosan leadjátok az IG2 arany CD-jét. Az ezt követő buli és a kijózanodás után mik a távlati tervek, mihez kezd a csapat?

Jó nagyot pihenünk (legalább két hét alvás). Egyelőre nem tervezünk folytatást, de sok minden függ a fogadtatástól.

Tegyük fel, hogy az IG 2 befut. Úgy tudom, hogy nagyobb siker esetén a folytatás szinte már kötelező. Mit tesztek ez esetben?

Én nem tudok ilyen megkötésekről, bár lehet, hogy igazad van. Amennyiben igény lesz rá, lehetségesnek tartom a kiegészítő lemez elkészítését. Jelen pillanatban nem gondolunk ilyesmire, örülünk, ha pihenhetünk néhány hetet.

Azt nem zárom ki, hogy folytatnánk a játékot, de ezt biztos nem azonnal tesszük.

Informátoraim jelentették, hogy a családod új jövevénnyel bővült. Mennyben befolyásolta ez a fejlesztés utolsó szakaszát?

Igen, szeptember elején megszületett Alexandra lányom. Igaz ugyan, hogy jóval kevesebbet aludtam ezek után, de a tőle kapott többlet bőven kárpótolt mindenért. Az igazi teher nem rám, hanem a feleségemre nehezedett. Ő azonban megértette, hogy a Galactica miatt nem tudok annyit velük lenni, mint amennyit szeretnék. Esténként hazaugrottam fürdetni és elaltatni kicsi lányom, majd jöttem vissza dolgozni.

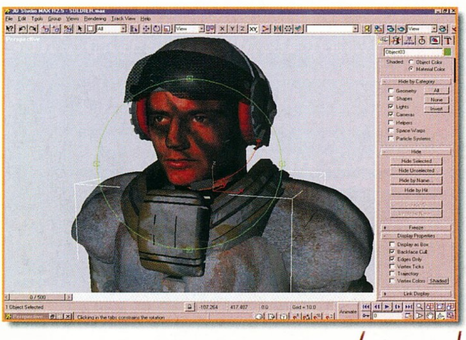
Először volt ugye a Reunion, aztán az Imperium Galactica, majd itt az IG2. Melyik játékot volt a legnehezebb elkészíteni?

Ebben a kérdésben a vélemények megoszlanak. Az Imperium Galactica I mindenképpen az elsők között van, de az aktuális programmal kapcsolatos nehézségek még mindig élénken élnek az emlékeinkben. A csapat bővülése kétségkívül sok előnyt jelentett, sok mindenre több időnk jutott az első részhez képest. A Reunion elkészítése más szempontból volt nehéz - teljesen más jellegű gondokkal kellett megküzdenünk. Tény és való, a technikai feltételek sokat javultak az évek alatt. Az Imperium első részének elkészítése idején nyolc darab winchesterünk ment tönkre. Most volt olyan időszak, amikor a gépek nagy része ki sem volt kapcsolva majd fél éven át - de szó szerint. Nappal dolgoztunk rajtuk, éjszaka pedig számoltak, s ez így ment hónapokon keresztül. A billentyűzet viszont fogyóeszköznek számított. A grafikusunk, Thomas, rendszeresen összetörte őket, amikor fél napos munkája veszett kárba, mikor a gépe lefagyott. Ilyenkor a dühét a szerencsétlen klaviatúrán töltötte ki. Amint meghallottam a csörömpölést, már nyúltam is a telefonért, hogy újat rendeljek.

Köszön szépen, hogy időt szakítottál a PC Gurura, s szeretnék még egyszer gratulálni ehhez a nem mindennapi játékhoz.

Nagyon szívesen, és én köszönöm a lehetőséget.

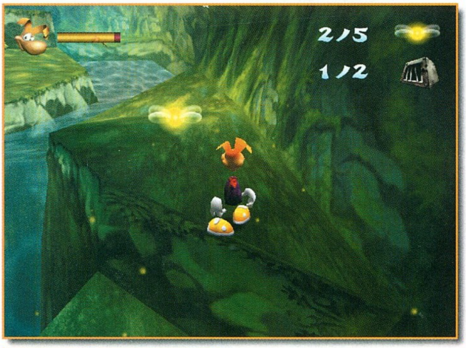
Mocsy

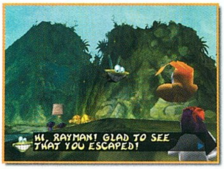


Rayman 2

Kukkantó ügynök jelenti… sasszememmel felfedeztem, hogy a PAF-4-es szektorban két gyanús alak tűnt fel. A nagydarab sárga Valami rátalált titkos robbanószereinkre, és kiszabadított néhány foglyot, míg a krumplifejű tojáska egyetlen csapással feltörte a zárat. Nyolc óra öt perckor jelentették az első tüzet a Zúgó olajfinomító állomásról… jelentés vége.

Emlékezetes csata volt, már négy év telt el, amióta a Ly és Rayman vezetette sereg visszaverte a kalózokat, akik gyáva kutyaként menekültek. Az apró, és addig oly jelentéktelennek tűnő globbok bevonultak a számítógépes játékok történelembe…





Már akkor is mindannyian tudtuk, ennyivel nem lesz vége, a rettegett Fűrész Pofa nem nyugodhat bele a vereségbe, s visszatér. Mégis jó volt elidőzni kicsit a győzelem felett, annál is inkább, mert e kaland egyike volt a legnehezebbeknek.

Ám most eljött az idő, ismét bizonyítani kell. Rayman és barátai a kalózok fogságába kerültek, ráadásul hősünk elvesztette varázslatos képességeit, melyek nélkül nincs remény a menekülésre. Vagy mégis?…

A Nintendo 64 tulajdonosok már javában küzdhettek Rayman legújabb megpróbáltatásaival, amikor mi is megkaptuk a még béta, de már szinte tökéletesen játszható verziót. Az első öt percben sikerült felfedeznem, ezúttal sem lesz laza kézgyakorlat győzelemre vezetni e hebehurgya, unalmas perceiben testével labdázó fickót, mert a Great Escape, ha lehet, még nehezebbre sikerült, mint az előző kaland. Úgy tűnik, a UbiSoft nem szívbajos, felvállalja a komoly kihívást jelentő mászkálós játék piacra dobását. Ezt a programot nem lehet néhány óra alatt végigjátszani, az biztos (akinek mégis sikerül, azt meghívom egy kólára).

A kezdetek még egyszerűnek tűntek, felhőtlen szökdécselés, csillogó patak, vízesések, pillangók, züzzmüzz, és mindeközben a játék kezelése észrevétlenül megtanulható. A három dimenzióba nyílt teret bizony szokni kell, s a látszólag egyszerű, néhány gombos rendszer használata a hamarosan kialakuló, veszélyes helyzetekben már cseppet sem könnyű. Számomra a titok a ritmus felfedezése és követése volt. Nehéz. Például amikor Rayman hordót pakol a vállára, mozgása lelassul, nem tud olyan gyorsan szaladni, míg a szörnyek rendületlenül támadnak. Mindeközben célozni, a robbanószert távolra és pontosan eldobni… türelem, türelem, türelem… Ne sikíts, ne tépj, ne karmolj, próbáld újra…

A látvány természetesen káprázatos. A grafikusok több mint ezer textúrát készítettek, s a designnak köszönhetően a világ valóban életre kel. Egyszerűen a látvány kedvéért nekiálltam locspocsolni a patakokban és a vízesésekben! Az eltelt négy év e téren szinte fényéveknek tűnik. A meghódítandó negyven szint hihetetlenül változatos, a grafikusok valóban kihasználták a tér nyújtotta lehetőségeket, s a kameramozgások és a zoomolások trükkös beállításaival nagyszerű hatást értek el, mely mégsem ment a játszhatóság rovására.

Eltöprengtem, mi lehet az, ami megragad minket egy ilyen kategóriájú játékban, hiszen valljuk be, végtelenül egyszerű, és mégsem lehet abbahagyni. A kulcs a kihívás. Igen, mert hiszen "csak" ugrani, lőni, mászni, kapaszkodni és cseppet gondolkodni kell. A kudarc ez esetben elfogadhatatlan, hiszen "az nem lehet, hogy nem tudom megcsinálni". S nekivágunk újra meg újra, amíg nem sikerül, aminek sikerülnie kell. A Rayman 2 az a platform, amelyet bárki bármikor elővehet, mert nem korosztályfüggő, és nagy szerencsénkre, lehet benne menteni a játékállást is. Ne hagyjátok ki, s ha már nagyon kivagytok, a hajtépés mellékhatásait megelőzendő vegyetek fel sapkát, úgyis közeleg a tél…

Lily

90%

3DFX D3D

Ubisoft / www.ubisoft.com
www.rayman2.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 120 MB HDD

90%
89%
91%

Karácsonyi akció!

30-50-70% árengedmény!

DVD VIDEO filmek körúti üzletünkben: 4.990,-Ft-tól

Akciós CD-ROM-ok

Atlantis 2.990,-

Dark Reign 3.990,-

Dungeon Keeper 2.490,-

Diablo 2.990,-

Pro Boarder	2.490,-
IF-22	2.490,-
Warcraft 2	2.490,-
Apache - IF-16 - HIND	2.490,-
Mortal Kombat 4	4.990,-
GTA 2	8.990,-

Újdonságok:

Diablo 2

Imperium Galactica 2

AKG termékek fantasztikus bevezető árakon!

(mikrofonok, headset-ek, vezeték nélküli fejhallgatók)

AKG K-211 infrás fejhallgató 9.990,-

EVOLUTION

Önálló zenekart akarsz?
Vásárolj az Evolution termékeiből!
MIDI billentyűzetek, Dance Station zeneszerző program

VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!

Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!

A még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Age of Kings, stb.) nálunk a legjobb áron egyezheted elő!

Kérd ingyenes árlistánkat!

1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 20-944-1564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

GAMELAND PC CD SHOP

Wargamer - Napoleon 1813

A NAPÓLEONI ÉRA 5. REINKARNÁCIÓJA – ÚJRA SZÓL A MARSEILLAISE...

A számítógépes játékipar ez idáig nem nagyon kényeztette el a Napóleon korabeli hadviselés szerelmeseit: személy szerint az egyébként hálás téma mindössze 4 adaptációját vagyok képes emlékezetemben felidézni. Igaz, a maga korában ezek mindegyike a létező legmagasabb színvonalat képviselte, hiszen a C64-es Battles of Napoleon, az Amigás Universal Military Simulator, valamint a PC-s Fields of Glory, majd legújabban a Battleground: Waterloo mind-mind a stílus mérföldköveinek számítanak. Már ezen illusztris társaság tagjává válni sem könnyű feladat, felülmúlásuk pedig igazán nem mindennapi kihívás elé állítja az alkotókat. Ennek ellenére a Fields of Glory elkészítésében is oroszlánrészt magáénak tudható Steve Green vezette fejlesztőcsapat nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy minden idők legtökéletesebb XIX. századi háborús szimulációját hozza létre. Hogy sikerült-e az igencsak ambiciózus terv megvalósítása? – nos, a következő oldalakon erre kerestem a választ...

Mint a stratégiai programok rajongói valószínűleg már a címből is kikövetkeztették, a Napoleon 1813 a külföldön rendkívüli népszerűségnek örvendő Wargamer nevezetű táblás játék szabályrendszerének alapjain épül fel. A gondosan elkészített, de sajnos kevéssé változtatható hexagonális beosztású csatatereket azonban a pontos terepviszonyok függvényében generált számítógépes harcmezők, az egyes egységek nagy műgonddal megtervezett modelljeit pedig részletekbe menő grafikus megjelenítés váltotta fel.

Bár a közel 100 oldalas kézikönyv szinte mindenre kiterjedően ismerteti a játék lehetőségeit, elolvasása után mégis bizonyos fokú hiányérzet maradt bennem, ti. a dokumentumban sehol sem találtam nyomát a fent említett szabályrendszer leírásának. Az RTS-en nevelkedett játékosok most valószínűleg megkérdőjelezik a cikkíró épelméjűségét, feltéve a kérdést, hogy vajon mi szükség lehet ezekre az adatokra, amikor a számítógép úgyis valamennyi művelet elvégzésének terhét leveszi vállunkról. Az igazi stratégák azonban jól tudják, hogy a győzelem eléréséhez elengedhetetlenül szükséges pontosan tudni, hogy egységünk kohéziója mennyire bomlik fel folyón való átkeléskor, vagy hogy mekkora élőerő- és morálcsökkenést kell elszenvednünk az ellenség kartácstüzében.

Érdekes módon a játék nem Bonaparte Napóleon pályájának felfelé ívelő (1795-1800) szakaszát, vagy Franciaország megkérdőjelezhetetlen európai katonai szupremáciájának (1800-1812) éveit választotta témájául. Nem, az Empire alkotógárdájának választása a fordulópontnak tekinthető 1813-as esztendőre esett, éspedig nem véletlenül, hiszen az 1812-es oroszországi hadjáratban szinte a teljes Grand Armée-t elvesztő francia hadvezér számos hadtörténész egyöntetű véleménye szerint éppen ebben a kétségbeejtő helyzetben nyújtotta zseniális tudásának legjavát. A "Népek csatájaként" is emlegetett döntő lipcsei ütközetet a lehengerlő túlerő és a sorozatos balszerencse következtében Napóleon ugyan elvesztette, de közel egyéves kitartása az ellene koalícióban egyesült európai nagyhatalmakkal (Ausztria, Oroszország, Poroszország stb.) szemben kétségkívül a történelem legfényesebb lapjaira tartozik. A játékos előtt most lehetőség nyílik arra, hogy Bautzen, Dennewitz, Drezda, Katzbach, Lipcse, Lieberwolkitz, Lutzen és Wachau véráztatta csatamezőin bizonyítsa hadvezéri képességeit, vagy pedig a hat hadjárat egyikét választva új irányt adjon a történelem menetének...

STRATÉGIAI SZINT – CSÁSZÁRI SAS EURÓPA FELETT

Miután sikeresen túljutottunk a Napóleon és a Szövetségesek, illetve az egyszerű ütközet (battle game) és hadjárat (campaign game) közötti választáson, játéktípustól függően a taktikai vagy stratégiai szintű térképen találjuk magunkat. Amennyiben a lényegesen nagyobb kihívást jelentő hat hadjárat valamelyike mellett döntöttünk, Európa Franciaországtól Oroszországig terjedő részének távlati képe jelenik meg előttünk, rajta a fontosabb folyókkal, városokkal és utakkal. A stratégiai térképen megjelenített egységek legkisebbike is hadosztály (division) szintű, a magasabbegységeket a hadtestek (corps), hadseregek (army) és hadseregcsoportok (army-group) képviselik.

Az alapvetően három fegyvernemből (gyalogság, lovasság, tüzérség) felépülő alakulatok tulajdonságairól a morál (morale), a kimerültség (fatigue) és a minőség (quality) mutatók alapján kaphatunk képet. Az adott egységek moráljának meghatározásakor leginkább az elszenvedett veszteségek mértéke és az utánpótlás játszik szerepet, a kimerültség értelemszerűen az egység aktivitásnak függvényében

változik, míg a minőséget a megszerzett harctéri tapasztalatokon túl az alakulat típusa is döntően befolyásolja: az erőszakkal besorozott német népfelkelők pl. sohasem fogják még megközelíteni sem a harcedzett Régi Gárda szintjét. Az egység parancsnokának értékei ugyancsak fontos összetevőt jelentenek a harcérték kalkulálásakor: a kezdeményezőkészség (initiative) és a parancskiadási sebesség (staff) éppúgy módosíthatja a végeredményt, mint a felettesektől való függőség (subordination), az agresszió (agression), vagy a karizma (charisma) és a hadvezéri képesség (ability).

Az azonos pozícióban tartózkodó magasabbegységek egymás között természetesen szabadon átszervezhetők, új alakulatok létrehozásra azonban kizárólag városokban nyílik lehetőségünk. Az egységek felállításához szükséges felszerelést és a rendelkezésünkre álló élőerőt a Panzer General sorozat presztízspontjaihoz (vagy újabban vaskeresztjeihez) hasonlóan ún. "erőpontok" (strength points) szimbolizálják. Sajnos az aktív alakulatok utánpótlását kontrolláló funkciók korántsem sikeredtek ilyen áttekinthetőre: a hátországi termelőüzemek, az ideiglenes raktárak és a fronton harcoló egységek közötti szállítási útvonalak kiépítése meglehetősen nehézkes és hosszadalmas.

Kellemes meglepetést okozott viszont az időjárás, mint a hadjárat menetét befolyásoló tényező nagyszerű implementációja, ti. mint akárcsak a valódi XIX. századi hadviselésben, az esőzések és az ennek eredményeképpen megváltozó útviszonyok döntően befolyásolhatják egy-egy hadjárat menetét. A politikai események és a harctéri történések közötti kapcsolat precíz kidolgozottsága szintén üdvözölendő fejlemény. Esetleges győzelmeink megerősíthetik szövetségeseink hűségét, sőt, addig semleges államok hadba lépését is eredményezhetik, viszont azon se lepődjünk meg túlságosan, ha sorozatos vereségeinket követően csatlósállamaink az ellenfélhez pártolnak. A fentieket jól példázza az egyik hadjárat során velem történt eset is: miután a Grand Armée-val szétzúztam az orosz-porosz koalíció egyesült seregeit, a hivatalosan semleges, de Napóleon irányában mindig is ellenséges érzülettel viseltető Ausztria a valódi történelmi eseményektől eltérően, megfélemlítetten nem üzent hadat Franciaországnak.

Az ellenfél egységeit irányító mesterséges intelligenciáról (AI) vegyes benyomásokat szereztem: habár a számítógép nagyszerűen szervezi meg egységeinek utánpótlását és hadseregének hierarchiáját, a döntő hadműveleti irányokban pedig hatékonyan képez túlerőt, egyszerűen hiányzik belőle a Napóleonra, Neyre, Blucherre vagy Clauswitzre jellemző agresszív hadvezéri magatartás. Az AI nemhogy nem keresi az ellenség felmorzsolásra legalkalmasabb nagyobb ütközeteket, hanem egyenesen kitér előlük, így előrenyomulása gyakorta érthetetlenül lassú. Ráadásul a Napoleon 1813 esetében sajnos az AI emberi ellenféllel való helyettesítése sem jelenthet megoldást, ti. a program teljességgel nélkülözi a többjátékos üzemmódot.

TAKTIKAI SZINT – A DICSŐSÉG MEZEJÉN

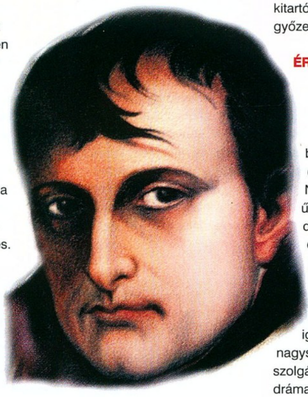
Amennyiben a szembenálló felek egységei ténylegesen is felveszik a harcérintkezést, a megjelenítés a stratégiairól a taktikai szintű térképre vált. Ezen a ponton már lényegesen részletesebb grafikával találkozhatunk, a magasabb szinttel kapcsolatban már említett tereptárgyakon túl síkságok, mocsarak, erdők stb. is feltűnnek. Érdekes módon a dombok és hegyek teljességgel hiányoznak a grafikai palettáról, mindez azonban egyáltalán nem jelenti azt, hogy a harcmezőkön nincsenek

magasságkülönbségek: az adott területre klikkelve az emelkedés (elevation) érték pontosan jelzi, milyen terepre is számíthatunk. A taktikai térképen belül három további alszint különíthető el: a csatateret akár madártávlatból is lehetőségünk nyílik megszemlélni, megfelelő nagyítás esetén pedig akár az alakulatainkat alkotó egyes katonák is pontosan kivehetők.

A taktikai hadviselés követelményeinek megfelelően a megszokott magasabbegységek zászlóalj szintű ábrázolásnak adják át helyüket, sőt, parancsnokaink esetében a már említettek mellett további tulajdonságokkal is meg kell ismerkednünk: ezek közül talán az effektív parancskiadási távolság (command radius) és a harcászati képesség (tactical ability) a legfontosabbak. Az alakulatok irányítása meglehetősen bonyolult menün keresztül történik, amelyben többek között az offenzív/defenzív viselkedésre, adott formáció (menet, oszlop, vonal, négyszög stb.), felvételére, jobbra/balra történő átrendeződésre és a harcászati mélység növelésre/csökkentésre is parancsot adhatunk. Szerencsére a kevésbé bonyolult manőverek végrehajtása egyszerű drag&drop módszer segítségével is lehetséges. Ráadásul amennyiben a normál, vagy annál magasabb nehézségi fokon való megmérettetést választottuk, még a korlátozott látótávolsággal (fog of war) és a parancsok végrehajtási idejének késleltetésével (instant orders off) is szembe kell néznünk. Mindez elsőre meglehetősen rémisztően hangozhat, de a realitás foka mellett a játékélményt is nagyban növeli: talán nincs is érdekfeszítőbb dolog, mint rémülettel vegyes izgalommal figyelni, hogy a Napóleon által a lipcsei csatában kiadott általános visszavonulási parancs időben eljut-e az egységekhez, vagy pedig megismétlődik a francia hadsereg

történelemből már jól ismert katasztrófája...

Habár az ütközetek valós időben zajlanak, egyetlen



megfontolt stratégának sem kell lemondania a gondos tervezés luxusáról, hiszen a játék sebessége 8:1 és 24:1 között szabadon paraméterezhető, sőt, az események folyását ideiglenesen akár meg is állíthatjuk. Az est leszálltával automatikusan szünet áll be a harci cselekményekben, ekkor lehetőségünk nyílik választani a sötétség leple alatt történő visszavonulás, vagy a csata másnapi folytatása között. Természetesen a csúfos futás csak a gyengék végső menedéke lehet, a kitartóbbak egyedül a teljes győzelemmel elégedhetnek meg...

ÉRTÉKELÉS – "LE CHEVALIER QUI VIT 30 ANS, EST UN VÉRITABLE CHENAPAN!"

Végezetül eljött az ideje, hogy ismételten feltegyük a bevezetőben egyszer már elhangzott kérdést: a Napoleon 1813 betölti-e azt az űrt, amely a nagy elődök dicsőségének elhalványulásával a játékpiacon támadt? A grafika és a hangok a legnagyobb jóindulattal is csak középszerűnek nevezhetők, igaz, a komolyzenei betétek nagyszerű hangulati aláfestéssel szolgálnak az ütközetek drámaiságához. Az AI működése hibákkal terhes, az interfészek gyakran csak nehézkesen kezelhetők, látszólag tehát minden adott ahhoz, hogy a program nyomtalanul eltűnjön a jobb sorsra érdemes alkotások egyre mélyebb tömegsírjában.

Mégis... a játék tesztelése során folyamatosan erősödött bennem az érzés, hogy valójában az egykori Fields of Glory lényegesen továbbfejlesztett, számos újdonsággal és a stratégiai hadviselés lehetőségével is ellátott méltó utódjával állunk szemben. Ennek ellenére mégsem tudom a Napoleon 1813-at nyugodt szívvel javasolni mindenkinek, hiszen az elmúlt években a vásárlóközönség ízlése jelentős változásokon ment keresztül. Mint egykori hadtörténész, személy szerint csak az őszinte tisztelet hangján tudok szólni az Empire kicsiny alkotógárdája által végzett hatalmas munkáról, ám kétlem, hogy ez sokakat meghatna napjaink gyors sikerélményre vágyó játékosai közül, akik csak szánakoznak egy-egy ilyen "ócskaságon".

Befejezésképpen egy megszívlelendő tanács azon kevesek számára, akik mégis a Napoleon 1813-at választanák a csillogó-villogó, ám többnyire tartalmatlan RTS-ek helyett: ne kíméljétek feleslegesen az egykori büszke lovasság mai, virtuális megfelelőjét, hiszen mint a Grand Armée-ban közszájon forgó mondás tartotta: "Az a lovas, aki megéri a harminc évet, himpellér!"

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

85%

3DFX D3D

Empire / www.empire.co.uk

Pentium 166 / 32 MB RAM / 50 MB HDD

76%
81%
88%

AZ ÁRPARÁDÉ FOLYTATÓDIK...

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 99.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 108.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 159.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 168.900 Ft

ACOMP Zenith

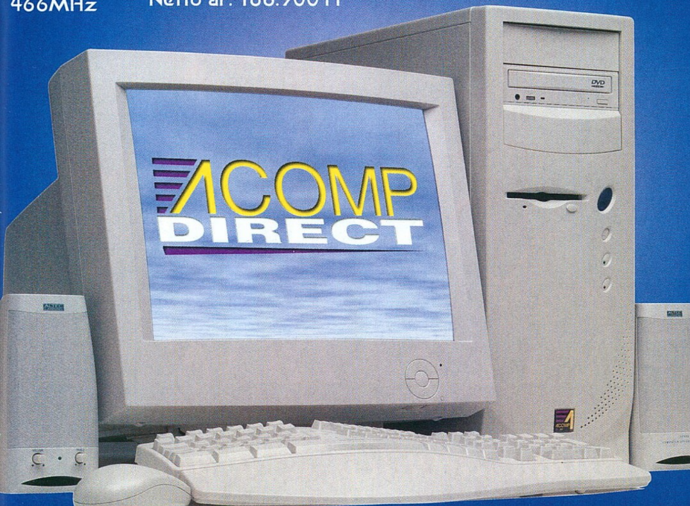
Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz Nettó ár: 259.900 Ft

Pentium III 550MHz Nettó ár: 319.900 Ft

Pentium III 600MHz Nettó ár: 349.900 Ft



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DVD lejátszó program. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 13GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát.
A rendszer alapját az ABIT legújabb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

intel inside pentium® !!! — intel inside celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

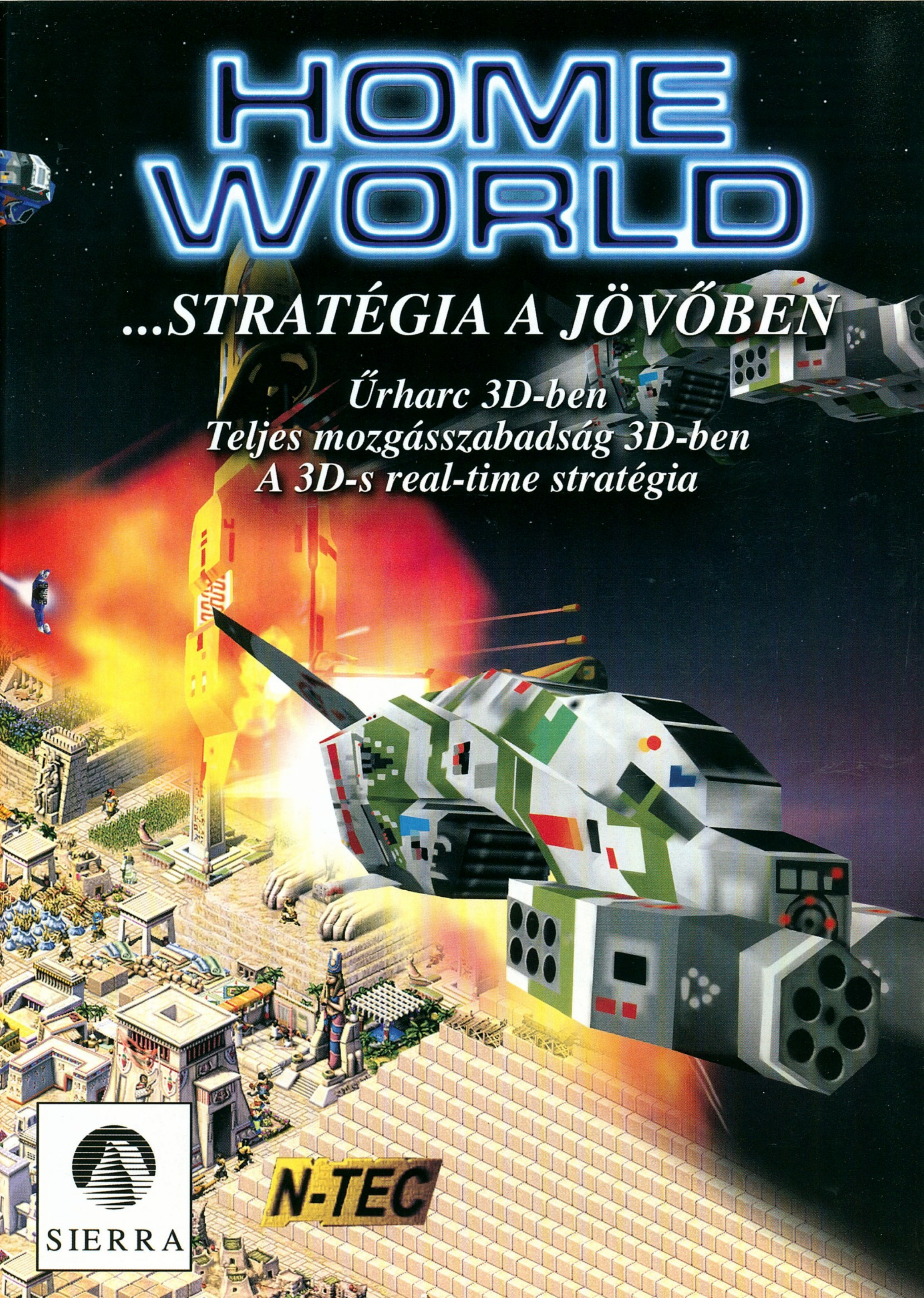
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

N-TEC
HAVAS
interactive
EUROPE
PHARAOH
STRATÉGIA A MÚLTBAN...
A császárok birodalma után lépj a fáraók földjére. A Caesar sorozat méltó utódja, a legújabb városépítő stratégia az ókori Egyiptom világát tárja eléd.


HOME
WORLD
...STRATÉGIA A JÖVŐBEN
Űrharc 3D-ben
Teljes mozgásszabadság 3D-ben
A 3D-s real-time stratégia
SIERRA
N-TEC

Fifa 2000

VÉGRE MEGÉRKEZETT!

A labdarúgás a világ legnépszerűbb sportága, kis túlzással azt is kijelenthetjük, hogy a férfiak génjeibe programozták ennek a játéknak az alapjait és az iránta kifejtett lelkesedést. Aki valaha látott már PC-n sportjátékot, esetleg véletlenül játszott is már ilyesmivel, bizton állíthatom, hogy legelőször a FIFA-sorozattal találkozott. Az 1994-ben - még igen szerény külsőségek révén - többek között kitalált játékos-nevekkel induló sorozat hihetetlen karriert futott be. Véleményem szerint hatéves életútja folyamán mindössze egyetlen egyszer talált legyőzőre. Erre egészen pontosan 1996-ban került sor, amikor a Gremlin megszerezte az Angol Labdarúgó Európa-bajnokság jogait, és helyzetével élve jobb játékot készített. Azóta az Electronic Arts megrázta magát, és ontotta az aktualizált részeket.

Végre, megérkezett.

Sajnos, a végzet ezt a sorozatot is elérte: a rendkívül kiélezett piaci verseny miatt igáslóvá kellett válnia, azaz az EA Sports sorra készítette az újabb részeket, de mindig csak annyit változtatott a programon, amennyi elegendő volt a sikerhez és a milliós nagyságrendű eladási számokhoz. Ennek ékes bizonyítéka a FIFA 2000 is: először az ember nem tud betelni a játékkal, majd fokozatosan figyel fel annak kisebb-nagyobb hiányosságaira. A következő oldalakon ezt az álláspontomat tényekkel támasztom alá.

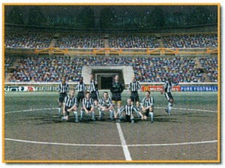
SZÍN-SZAG-HALLÁS-TAPINTÁS-EGYEBEK

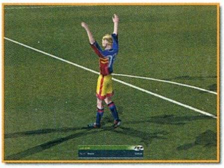
Az installáláson túlesve elsőként a kívánt felbontást állítsuk be a "3D-Setup" menüben, majd dőljünk hátra a székben. Remekbe szabott, pergő zenei aláfestéssel megtámogatott intrót nézhetünk meg, majd máris a főmenübe érkezünk. Az első látásra talán túl egyszerűnek tűnő képernyő remekül áttekinthető, csemegézzünk tehát el rajta.

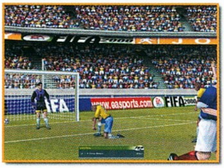
Indíthatunk egyszerű játékot, amelyben találomra kiválasztott két csapat valamelyikével léphetünk pályára. Lehetőségünk van bajnokságokban való részvételre is: kedvünk szerint nekivághatunk a világbajnokság, az UEFA kupa, vagy a Bajnokok Ligája küzdelmeinek is, de akár saját szájízünk szerint kialakított kupát és bajnokságot is létrehozhatunk. Természetesen mindig úgy juthatunk tovább, ha a kiírásnak megfelelő módon elért eredményeink arra jogosítanak. Ha ezzel sem elégednénk meg, akkor belevághatunk az imádott csapat teljes bajnoki évadát szimuláló részbe is: itt hívnám fel mindenki figyelmét, hogy az FA Starsból már ismerős módon a teljes szezon nemcsak bajnoki mérkőzésekből áll, hanem a közéjük iktatott nemzeti kupában való részvétellel, illetve a nemzetközi porondon történő helytállással egészül ki. Ez annyit tesz, hogy jó esetben egy év alatt 3 különböző trófeát is elhódíthatunk. Az évad végével lehetőségünk nyílik újabb egy év küzdelmeit nyomon kísérni. Negyedik menüpontként megtaláljuk a gyakorló mérkőzéseket, melyekben felállt védelem ellen csiszolgathatjuk támadójátékunkat, gyakorolhatjuk be a pontrúgásos helyzeteket, szögleteket, tizenegyeseket. Igény szerint pedig a védekezés csínját-bínját is elsajátíthatjuk.

A választható csapatok listája igazán bőkezű: 41 klasszikus csapat (közte az 1954-es magyar Aranycsapattal), 46 nemzeti válogatottja, 16 nemzeti bajnokság valamennyi együttese és az ún. maradék (26 gárda, közte az elnyűhetetlen MTK-val). Meglepő, de törvényszerű, hogy találkozunk majd nem választható együttesekkel is, mégpedig a nemzeti kupákban, melyekben másod- de akár harmadosztályú csapatok is lehetnek ellenfeleink. Minden bajnoki évad végén az alsóház legutolsó fele kiesik a második ligába, és helyükre újak érkeznek. Így igazán élethűvé sikerült alakítani a történéseket.

Legalul ikonokat találhatunk, melyek a következő lehetőségeket biztosítják számunkra. Az első az EA Sports kínálatát tárja elénk, a második pedig a készítők listáját mutatja meg. A harmadik ikon, az egyéni arculat létrehozása már jóval izgalmasabb: ide belépve alakítgathatjuk kedvünkre a kiválasztott együttes játékosait, tulajdonságaikat, neveiket és mezüket. Ezt a csapat-menedzser







rész követi, melyben a taktikai beállítások megváltoztatására nyílik lehetőségünk. Az előző részhez és a többihez képest is ez a menüpont viszonylag nagyobb átalakításon esett át, érdemes tehát itt elidőznünk. Ezt követi a legfontosabb és legösszetettebb rész, az opciók: számos változtatásra nyílik lehetőségünk a mérkőzést, a játszhatóságot, a látványt, a hangot vagy a grafikát illetően, ráadásul a különböző csalásokat is itt kell majd begépelnünk. Ez után jön a többjátékos menü, melyet a visszajátszások megtekintésére alkalmas ikon követ. A sorban következőként a kimentett állások visszatöltését találjuk, utolsóként pedig a játékból kilépés menüpontja szerepel.

Már a különböző opciók vizsgálgatása közben megüthette fülünket a rendkívül igényesen összeválogatott zenei anyag, amely - mondhatni lassan - FIFA alapkövetelménnyé válik. Többek között olyan együttesek működnek itt közre, mint az Apollo 440 ("Stop the Rock" című új kislemezükkel), azaz zene terén teljes a szervezettség.

Amint elindítjuk valamelyik tetszés szerint konfigurált meccset, máris megváltozik minden addigi elképzelésünk a sportprogramokkal kapcsolatban, ugyanis a játék gyönyörű. Az előző rész grafikai motorját eldobva a készítők teljesen újat alkottak, amely már a tökéletesség határát súrolja. A "motion capture" technikával felvett mozgások nagyon részletesek, sokrétűek és élethűek (az egymásnak szaladó játékosok a földre huppannak, a nagy erővel meglőtt labda a ledönti a véletlenül nekiszaladó játékost; hihetetlen mennyiségű gólöröm, szép védések, kapáslövések, ollózások, na és persze, mimikák, grimaszok stb.), a textúrák kellően nagyok és kidolgozottak (nagyszerű mezek, szép gyep, igen jól kivitelezett eső és hó effekt, gusztusos árnyékok stb.), a stadionok csodálatos metamorfózison estek át – gondolok itt főképpen az esti mérkőzések megvilágítására -, vizuálisan tehát minden rendben. Nekem elsőre a pixelekből álló közönség kicsit furcsa volt, de bevallom, némi megszokás után sokkal szebben mutat, mintha nagy, tejfölt formáló textúra terülne el a helyén.

A grafikáról még megjegyzek valamit: a játék tesztelésére többnyire Lord WP 350 MHz-es Pentium II-esét használtam, melynek házában Diamond Viper V770-es videokártya, 128 MB Ram és Abit BX6 rev.2-es alaplap dolgozik. Legnagyobb meglepetésemre ezen a gépen is szinte akadásmentesen tudtam 1600X1200-as felbontásban játszani. Megemelem tehát kalapom a grafikai motort programozó gárda előtt.

A hanghatásokat megvizsgálva arra a döntésre jutottam, hogy a kommentátorok szövegének igen jelentős része egyszerűen át lett "lopva" az előző részekből. Ám ugyanakkor jelentős mennyiségű és igencsak hasznos mondanivalóval bővült is: külön kiemelném a kupameccsek visszavágóin az első mérkőzés eredményét ismertető és a továbbjutást latolgató mondatokat (hangulatgerjesztés), a gól mibenlétét jellemző frázisokat (bal felső sarokba lőttük, esetleg elcsavartuk a sorfal mellett a jobb alsóba stb.) vagy az időjárást taglalókat (most még jobban szakad, az eső mintha elállna stb.). Sajnos néhány mérkőzés után az összecsapást felvezető és lezáró körmondatok gépiessé válnak. A pályán zajló történéseket követő hanghatások is fejlesztésen estek át: hangerejüket megnövelték, és sokrétűbb elemeket alkalmaztak (a hirdetőpalánknak bombázott labda például iszonyú jó effektet kapott). A közönség viselkedése is nagyon életszagú (mondjuk kár, hogy állandóan animál). A nézők végigkísérik az egész mérkőzést - ha kell, győzelmi indulókat fújnak, ha arra van szükség, fütyülnek és pfujoznak: együtt élnek a pályán játszódó eseményekkel.

Az irányítás ismét olyan terület, ahol az EA Sports az úttörőmunkát már elvégezte, most pedig tartja magát a jól bevált "Q-W-E-A-S-D-Alt-Ctrl-Shift-Szóköz-Nyilak" egységhez. Teljességgel egyetértek, hiszen ez igazán jól eltalált irányítási rendszer. Az ember a pont- és szögletrúgások esetében tapasztalhat némi módosulást, ahol már nem ívelhetjük a labdát kedvenc játékosunknak, hanem 3 adott betűjellel jelölt közül kell kiválasztanunk a legalkalmasabb

pozíciót elfoglalót. Amennyiben a kívánt helyzet nem felel meg, akkor a Szóköz-billentyű fejbevágásával játékosaink mozogni kezdenek: immáron mozgó célpontok közt tallózhatunk egészen a legideálisabb helyzetig. A cselek és trükkök terén a helyzet szinte változatlan, a játék a teljességgel használhatatlan labdafedezés opcióval bővült, melyért cserébe feláldozták a műesést... ezért kár volt.

FEKETELEVES

Ha figyelmesen követtétek a cikket, akkor tudjátok, hogy eddig szinte csak dicsértem a programot. Következzék tehát a feketeleves, a negatív részletek. Előrebocsátom, hogy kritikámnak azért érzem létjogosultságát, mert az EA két olyan programot is kiadott, melyekben előrevetítette a jövőt: NHL 2000 és FA Stars. Ilyen szögből nézve ez a kiadvány is egész másként fest...

• Valahol minden ott kezdődik, hogy hiányérzetem támadt. A hokiból már olyan jól ismert beszélő játékosok itt csak halak módjára tátognak, grimaszolnak, de ténylegesen soha meg nem szólalnak. Süketnéma-blues a menő!

• A hoki sérülések terén is félelmetes, milyen skálával rendelkezik, a FIFA ezzel szemben egyfajtát ismer, melynek mindjárt az oly rejtélyes "injury" nevet is adományozták. Hááát.

• Aztán ott van a saját játékos kérdése: nem készíthetünk ilyet. Egyet sem. Csapatot meg pláne nem. Csak már létező anyagot alakíthatunk át, azt viszont igen tág keretek között. De ha én teljesen új garnitúrát akarok harcba küldeni, mert nem szeretném így az egyik alapcsapatot tönkretenni?

• Milyen célja van, teszem fel a kérdést, bármilyen bajnokságot is játszani, ha akármelyik játékos tetszőleges tulajdonságát maximumra állíthatjuk mindennemű ellenszolgáltatás nélkül? Mi értelme van így a játékos-kereskedésnek és a pénznek? Nem is beszélve a többéves karrierről.

• Mire volt jó, kedves EA, az FA-ben bemutatkozó csillagos-rendszer? Itt adódott volna a kiváló alkalom a lehető legjobb alkalmazására. Csak mézesmadzag volt, semmi más.

• A programozók ismerik-e egyáltalán azt a fogalmat, hogy mesterséges intelligencia? Mert ha igen, akkor nekem a gép igenis változtasson taktikát meccs közben, és intelligensen, ne barom módjára támadjon ki 2:0-nál, hogy végig támadni akarjon, még 8:0-nál is. Állítsa lesre a kitörő játékosomat, kísérletezzen lyukrafuttatással, cseréljen okosan és legfőképpen pedig ezerszázalékos ziccerben találja már el, kérem szépen, azt a nyomorult kaput!!! Szinte hihetetlen, de tíz, csatár-kapus egy az egy elleni helyzetből a gép képes minimum hetet elrontani. Mi meg bevágjuk mind a tízet, mert okosan játszunk. Ide villámgyors patch kell, nincs mese.

• A védő miért fekszik el ugyanarra a cselre huszadszor is? Ráadásként a gép játékosai alig cseleznek, és azt is rosszkor (ajtó-ablak helyzetben) teszik? Ja, és mi történt Ronaldóval?

• Nem tudom elhinni, hogy a legnehezebb szint (World Class) ennyi. Néhány gyakorlómeccs, és megfelelően hangolt csatárokkal bármelyik, hangsúlyozom, bármelyik csapat simán 6-8 góllal verhető! Én elhiszem, hogy egyre szélesebb rétegekhez kell szólni, de az ős-FIFA játékosok legalább valami extra-nehéz szintet megérdemelhettek volna.

• Csak valaki azt mondaná meg végre, miért jó a visszafejlődés... Stadiont választani miért tilos vajon? És annak idején mi okozta a teremfoci opció hirtelen eltűnését, amikor annyira egyedi hangulata volt? Olyan nagy dolgok ezek?

• A visszajátszás nagyon jó szolgáltatás, de igen furcsa, hogy bár az NHL akár perceket képes megjegyezni, a FIFA néhány másodpercet engedélyez csak.

• A menedzser-rész még mindig meglehetősen hiányos. Egyik kedvenc opciómat amputálták ki a játékból: még a '99-ben is meghatározhattuk egy-egy játékos pályán elfoglalt pontos helyzetét az adott taktikai felálláson belül. Most már ezt is elvették tőlünk.

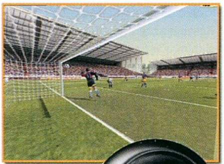
EA SPORTS, HOVA HALADSZ?

Azt hiszem, jogosan teszem fel ezt a kérdést. Érzésem szerint az EA gépezetében homokszemcsék szemtelenkednek. Vagy egyszerűen csak nem tudják, merre fejlesszenek???

Az NHL hozta a szokott formáját, miközben nagyot lépett előre. Az FA Stars útmutatása (csillagokkal jutalmazzák a mérkőzéseken nyújtott teljesítményt, melyeket elosztva fejleszthetjük játékosaink kulcsfontosságú tulajdonságait) pedig már engem is bizalommal töltött el, hogy új dimenziók nyílnak meg a sportjátékok előtt. Ehhez képest nagy hidegzuhanyt kaptam a FIFA 2000-rel. Nem erre számítottam. Sokkal, de sokkal jobbra.

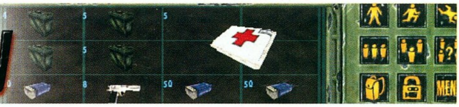
Büszkeségemen esett csorba, és keserű szájízzel kell azt mondanom, hogy ez lesz az elkövetkező év legjobb fociprogramja. A csillogó-villogó külső most toldozott-foldozott, bizony lecserélésre igencsak érő vázat takar. De, lássuk be, hacsak a csodákban nem akarunk hinni, akkor bizony, igazam van. Márpedig csodák nincsenek.

Dauby
dauby73@hotmail.com



AZ INTERNET KRÉM(J)E!
NEM CSAK ÉJSZAKAI
HASZNÁLATRA.
PC • GURU
O • N • L • I • N • E
www.pcguru.hu

Shadow Company



A háttérben mozognak, pontosak, precízek és megbízhatók, akár egy méregdrága óramű. Ők az árnyékként mozgó elit kommandósok. Veszélyes fegyverek, de csak akkor, ha jó kezekben vannak. A feladat miránk hárul, miután végigültük a bevezető képsorokat.

A KEZDETEK...

Minden kezdet nehéz, kivéve a SC-é. Az intro nem túl mozgalmas, a kamera térképen pásztáz végig, miközben események emlékképei peregnek le. A menü egyszerű, nincs semmi különleges beállítás vagy opció. Új játék kezdésekor - in medias res - rögtön az események közepébe csöppenünk. Ekkor még nincs módunkban megtekinteni zsoldosaink adatlapjait, felszerelésüket, beleszólni a küldetés menetébe, mert ők már a helyszínen várják parancsainkat. A kezdetben háromfős csapatunk még igencsak gyermeteg, kezdetleges felszereléssel rendelkezik, ám már az első őr leküzdése után felszerelhetjük őket jobbnál-jobb fegyverekkel.

A NAGY CSAPAT

Maréknyi gárdánkkal az első küldetést még könnyedén teljesíthetjük. Az akció végeztével azonban nem árt nagygenerált csapni soraink között. A kés hatékony és elegáns eszköz, ám a lőfegyverek sokszor biztonságosabban végeznek az ellenséggel. Embereink nem málhás szamarak, nem lehet őket túlságosan megpakolni. Egészségügyi dobozt nem árt többüknél is tartani, hiszen előfordulhat egy-egy tűzpárbaj, amely után elkél a gyógyír. Csakúgy, mint a szerepjátékokban, a karakterek itt is több képességre épülnek. Ezek a készségek a bevetések során fejlődhetnek, de romolhatnak is! Mindig azok a tulajdonságok változnak, amelyeket a katonánk leginkább kihasznált. Érdemes csapatunkat több szempont szerint megválogatni, ami persze ízlés kérdése. Van, aki a lerohanást szereti mesteri fegyverkezelésű katonákkal, akár több oldalról is egyszerre. Van (és ide tartozom én is), aki ezeket az

egységeket mesterlövészei védelmére, kisebb járőregységek lerohanására használja. Elegánsan elbújtatva két kivételes tulajdonságú mesterlövészemet a gerilla-bázis melletti hegy tetején vadászom le az ellenséges egységeket. Sajnos, a lőszer cipelése nehézkes, ezért a feladatra koncentrálva nem mindig éri meg erre a stratégiára alapozni, mivel a muníció a boltban is véges. E kommandósok fizetése talán a legmagasabb, de megéri őket alkalmazni. A 9 küldetést nem tudjuk a kezdéskor "kiutalt" három emberrel teljesíteni, csapatunkat tupírozni kell, persze csak pénztárcánk szűkös keretein belül.

FEGYVEREK ÉS RÓZSÁK

Hogy embereink ne pusztán tudásukkal menjenek harcba, adjunk kezükbe a gyilkolásra megfelelő eszközt, de nem az esztelen öldöklésre: igyekezzünk elit kommandósokhoz méltó stratégiákat kidolgozni az ellenség semlegesítésére. Ha nem a "törlés mindenáron" az elsődleges feladatunk, inkább

maradjunk ki a lövöldözésekből, kerüljük a felesleges tűzpárbajokat. Több, mint 30 féle fegyver közül választhatunk, a késtől a rakétavetőig bármit használhatunk, amennyiben zsoldosunk is képes azt kezelni. Néhány modell a teljesség igénye nélkül: AK-47 géppuska 7,62 mm-es tölténnyel; PSG-1 távcsöves puska 7,62 mm-es, különleges tárral; 9 mm-es Beretta, MAC 11 és UZI; 12,7 mm-es távcsöves fegyver; az FPS játékok királya, a puska; gránátvető; repeszgránát; füstgránát és habnak a tortára a Magnum. Értelemszerűen a nagyobb kaliber nagyobb sebzést okoz, de sokszor kisebb hatótávolságú. Gyakran szükségünk lesz extra felszerelési tárgyakra is, mint például a lehallgató készülékek, fényképezőgépek stb.

A BEVETÉSEK

Miután otthon bevetettük legjobb szövegünket, hogy erre a játékra igenis szükség van, tehát a családi kasszából erre el kell különíteni, és miután ágyunkat is bevetettük, hiszen pár napig éjjelente nem fogunk aludni, csakis a Shadow Companyval játszani, jöhetnek az igazi megpróbáltatások. Nem nagy ügy! - mondjuk az elején. - Csak pár katonát likvidálunk, és lefényképezünk néhány gyárat, raktárt. Igen, ekkor valóban erről is van szó, hogy húzzák a játékos orra előtt a mézes madzagot (bár már itt is találkozhatunk nehezebb fejezetekkel). A történet közepe felé már orosz maffiafőnököket kell likvidálnunk nyaralójukban, vagy éppen kábítószerüzemet kell a levegőbe repítenünk. A küldetések között kapjuk a megbízásokat. Lesz olyan, hogy egy-két akció után vissza kell térnünk valamelyik régebbi terepre, és egészen más feladatokat kell teljesítenünk megváltozott környezeti viszonyok mellett, friss, (még) élő ellenséget likvidálva. Ütemtervet is kapunk segítségül a pontos térképpel és feladatokkal, a fizetéssel (nincsen

választási lehetőségünk, hogy elvállaljuk-e a küldetést, ettől függetlenül ez az adat fontos), valamint a landolás pontos idejével. A fizetség lényeges, hiszen ennek tudatában toborozzuk és szereljük fel csapatunkat. Fontos a bevetés

megkezdésének pontos ideje is, hiszen nappal minek például éjjellátó távcső? Ha viszont estefelé, esetleg délután csöppenünk a helyszínre, vegyük figyelembe, hogy sötétben (is) kell majd tevékenykednünk. Az időjárásnak megfelelően öltöztessük fel csapatunkat, vagyis havas pályán adjunk rájuk fehér kommandós ruhát, mert úgy nehezebben veszik észre őket. Mint az alcímből is kiderült (Left for dead), megbízóinkat csak a siker hatja meg, amíg nem teljesítettünk

minden feladatot 100%-osan, semmi esélyünk, hogy a helikopter értünk jöjjön. Bármelyik kommandósunk mind a 14 járművet irányíthatja, a tanktól kezdve a sportkocsiig bármit.

MESTERSÉGES AGYJÁRÁS

Az AI rossz lett. Ez a vélemény alakult ki elsőre bennem: a katonák egyetlen lövés hallatára elém szaladtak, kiálltak a nyílt terepre, össze-vissza tüzeltek, és persze, hamar fűbe is haraptak. El is ment a kedvem egy kicsit a játéktól, így nem láttam benne elegendő kihívást. Szerencsére kiderült, csak túl félénk voltam, a kezdetekkor a nehézségi fokozatot nem szabad a legkönnyebbre állítani, ez a szint nincsen igazán kidolgozva. Csak a műfajban nagyon kezdők próbálkozzanak vele. Egy, illetve két fokozattal feljebb nagyon izgalmas és élvezetes akciók várnak ránk. A legnehezebb beállításon a gép ördögi, eddig nem is tudtam elképzelni, hogy a Celeron ilyen okos is lehet. Mindent meglátnak, meghallanak, sőt! Felfedezni véltem nem egy esetben, hogy a szél mesterlövész hölgyem parfümjét sodorta a járőrök felé, mire ők teljesen begerjedve felkutatták érte a fél erdőt, és rátalálva nem éppen szerelmes levelekkel halmozták el... Egy-egy katona holttestét nem árt elvonszolni a többi társa látósugarából, hiszen ha ezt észlelik, riadóztatnak. Ha már amúgy is nagy a rakás, nem érdemes foglalkozni ezzel, inkább csak halmozzuk tovább a rossz fiúk kupacát.

KÜLSŐSÉGEK

Természetesen 2000. küszöbén nem mehetünk el a téma mellett közömbösen, a profi kivitelezés sokat számít. Ebben a játékban szinte mindent megkapunk, amit szeretnénk. A táj leginkább a Populous 3 és a Myth 2 grafikájára hasonlít annyi változtatással, hogy ha lehet, kicsit tökéletesebb. A kamera teljesen szabadon mozoghat, még FPS nézetbe is válthatunk. A követőkamerás nézet az adott egységet hozza a képernyő közepére, és igyekszik azt mindig ott is tartani. Járművezetés során nagyon hasznos lehet. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy a kezelőfelület könnyen elsajátítható, azt viszont el kell ismernem, hogy egy kis tanulás és begyakorlás után kényelmes és jól használható.

ÍTÉLET

És ezt még játéknak hívják? Hiszen szinte már az eredetit súrolja! Nagyon élethű, a katonák mintha tényleg gondolkodnának. A mi kommandósainknak személyiségük, mentalitásuk, összetett tulajdonságaik vannak. A grafika gyönyörű, igaz, az emberek kicsit szögletesek. Egyetlen hátránya a gépigénye lehet: szereti, ha - a mai konfigurációk között is - jónak számító gépet vehet az irányítása alá. Manapság számos valós idejű kommandós játék jelenik meg, nehéz a sok jó közül akár egyet is kiemelni. Az viszont biztos, hogy ha rangsorolni kellene, én a Shadow Companynak adnám a legmagasabb pontszámot, és szerintem meg is nyerné a versenyt.

Erdos M.

PC GURU WOW!

95%

3DFX D3D

Ubisoft / www.ubisoft.com
www.sinistergames.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 80 MB HDD

96%
91%
94%

Magyar nyelvű kézikönyvvel
Septerra Core
LEGACY OF THE CREATOR
Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.
Irányítsd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentésért vívott csatában !
VÁRHATÓ MEGJELENÉS: NOVEMBER VÉGE
Titkos orosz katonai kísérletek...
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...
Egy egész város elpusztul...
GORKY 17
Kaland és stratégia 3D-ben egy lehetséges jövő lehetséges mutánsai ellen...
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!
NOVEMBER VÉGÉTŐL A BOLTOKBAN !!!
TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D,
HAVE A N.I.C.E. DAY!, JOINT STRIKE FIGHTER
WARWIND 2., VIRTUA FIGHTER 2., stb...
14.995,-
GOLD GAMES 3
JAGGED ALLIANCE 2
9.995,-
magyar nyelvű kézikönyvvel
- Earth 2140 2.995,-
- Jack Orlando 1.995,-
- Get Medieval 4.995,-
- Vészhelyzet 2.995,-
- Shogo M.A.D. 4.995,-
- RoboRumble 2.995,-
- Rage of Mages 4.995,-
Akció !!!
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !
TRAVELBOX - Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
TopWare INTERACTIVE

Maximális teljesítmény!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT színes kijelzővel, 8MB videó és masszív 128MB rendszer-memóriával, gyors 10.1GB merevlemez kapacitással, 24X CD-ROM-mal, **Intel® Celeron 500MHz** processzorral és DVD vagy CD-író beépítési lehetőséggel.

499.900 Ft

GERICOM Overdose 2XXL

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD, CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 479.900 Ft

GERICOM Overdose Polo2

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 359.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" HPA (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, NiMH akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 289.900 Ft

Notebook számítógépeink memóriája, processzora és merevlemeze igény szerint azonnal módosítható!

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Disciples - Sacred lands

A kör szélén négyen álltak. Igazából nem látszott az arcuk (nem is biztos, hogy mindegyikük rendelkezett vele), de ez nem csoda, hisz a körben nem volt semmi közöttük, csak a feneketlen üresség. A hátuk mögött tomboló vad erők azonban nagyon jól kirajzolták az alakjukat. Lebegő köpenyükbe hol az örvénylő szél kapott bele, hol parázs freccsent rá a magmafolyamból. Erejük sokféleképpen megmutatkozott, a sokatmondóan parázsló vörös szem vagy az edzett acél csillanása minden halandónak elárulhatta: ők kiválasztottak, sőt mi több, vezetők. A halandók persze messze elkerülték ezt a helyet, sőt, ha a krónika igaz, ilyen tájban még nem is nagyon léteztek. A körön kívüli tombolás lassan mintha valami rendszert mutatott volna, a zabolátlan mágikus elemek egybegyűltek leendő használójuk mögött, a világot megteremtő egyensúly kialakult. Már most próbára tették egymás erejét, itt-ott felvillant egy-két kósza kisülés, de ez nem volt komoly, hisz tudták, a megméretésre még várni kell. Egyszer eljön az a nap, amikor újra találkoznak. Egymásnak hátat

fordítva elindultak a kietlen, terméketlen föld négy égtája felé, és kezükben már ott izzott az első pálca, mely életet és természetesen uralmat teremt az általuk kiválasztott területen…

Nem tobzódtunk ez idáig túlságosan sok körökre osztott fantasy stratégiai játékban, de úgy néz ki, így az év vége felé gyökeresen változik a helyzet. Míg az Age of Wonderst vártuk sóhajtozva a nagyszerű és ínycsiklandó demo után, derült égből villámcsapásként landolt a piacon a Disciples, mely szintén ebben a témakörben fejti ki áldásos tevékenységét.

Alapvetően HOMM 3 klónról van szó, ezt jobb, ha az elején leszögezem, azonban a különbségek nagy száma lehetővé teszi, hogy ne hasonlítgassam a nagy elődhöz, a program önmagában is szépen megállja a helyét. Elindulva a történet fonalán, SAGA üzemmódban kezdjük az ismerkedést a játékkal. Négy választható faj népesíti be a földet, íme egy-két szó bemutatásképpen.

The Empire – talán a legbefolyásosabb faj mindegyikük közül. Kiemelkedő teljesítményt nyújtanak a gyógyítás és a varázslatok terén, de harcosaik is messze földön híresek.

Mountains Clans – a régi mesék megelevenedett lényei ők, kik bányák mélyén töltik fél életüket, keresve a gazdagságot és a ragyogást a sáros tárnákban. Alacsony termetüket ellensúlyozza kimeríthetetlen fizikai erejük, no meg persze a kezükben szorongatott harci fejsze és bárd.

Legions of the Damned - démonok, varázslók, boszorkányok és az általuk megidézhető teremtmények sokasága. Azt hiszem ezzel mindent elmondtam róluk, sok jóra ne számítsatok a velük való találkozáskor, ők a megtestesült Gonosz.

Undead Hordes - mi lehet rosszabb a gonosznál? Természetesen az újraélesztett gonosz. Ők sem akarnak kimaradni a buliból: szellemek, vérfarkasok és csont harcosok gyülekeznek uruk hívó szavára, csak egy csettintés, és rázúdulnak a békés tájra.

Minden egyes SAGA elindítása után el kell döntenünk, hogy melyik fajt favorizáljuk, és milyen típusú vezetőt szeretnénk csapatainknak. A Warrior Lord gyorsabban regenerálódik, de legfeljebb 4. szintű mágus válhat belőle, a Mage Lord összes varázslatát fele annyi ideig fejleszti ki és még ráadásul kétszer annyi ideig is tartanak, utolsóként pedig lerakhatjátok a voksot a Guildmaster

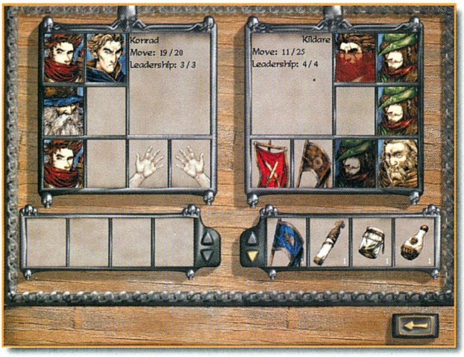
mellett, neki is vannak mágikus korlátjai, azonban városai 50%-kal több aranyat termelnek és Thiefje is sok alkalmi trükköt tanult meg. Válasszunk ilyet is, meg olyat is, természetesen mindegyiknek akadnak előnyei és hátrányai is.

ERŐFORRÁSOK

Mint általában mindenhol, itt is majd minden csillogó aranyakba fog kerülni. A pénztermést főleg az elfoglalt városok és a fellelhető bányák biztosítják, de a pályán elszórva találhatunk kis csomagocskákban és ládikákban is pénzmagot. Némelyiket a tervezők nem adják ingyen, ellenfelek védik keményen. Minden tárgy, melyet találunk, vagy netalántán ellenfelünktől veszünk el eladható, méghozzá általában tisztességes pénzért. Amelyek neve után a Valuable szót láthatjátok, kifejezetten ebből a célból kerültek a játékba. A tárgyakat minden

fellelhető boltban értékesíthetjük attól függetlenül, hogy mi a profilja az aktuális üzletnek. Az arany mellett nagyon hamar szükségünk lesz a varázslatok kifejlesztéséhez és végrehajtásához elengedhetetlen komponensekre. 4 fajta varázserőt meríthetünk a pályákon. A manna minden körben automatikusan termelődik, ha a lelőhely a mi területünkön van. Könnyű lesz eldönteni, hogy az adott varázselem hozzánk tartozik-e, hiszen

mindegyik faj nagyon jól elkülöníthető területtípust birtokol. Ennek a talajnak a terjedése és növekedése egyenes arányban van az általunk birtokolt városokkal, illetve a letűzött varázsrudakkal, melyek a környezetükben átalakítják a földet. Ha nincs a közelükben gátló tényező (pl. másik város), akkor a területfoglalás könnyen folyik. Annyit már most megjegyezhettek, hogy ellenfeleink botjait ki lehet húzkodni a földből, illetve nem kell feltétlenül arra törekednünk, hogy a teljes terület a miénk legyen, elég csak az erőforrásokat birtokolni, a többire még ráérünk később is.



HŐSÖK ÉS BEOSZTOTTJAIK

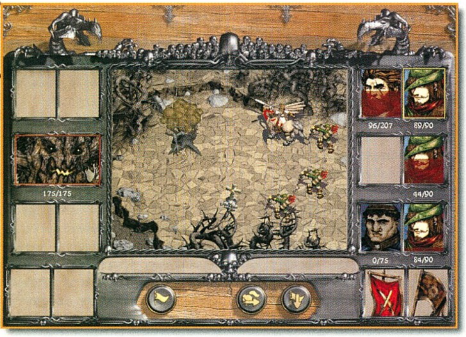
A rendelkezésre álló oldalak szűkössége miatt nem fogom részletesen ismertetni a 4 faj vezető karaktereit, inkább csak általánosságokban beszéljünk a csapatgenerálásról. Minden városban indíthatunk új kalandozókat, ezekből szintén végtelen számút kreálhatunk, bár (majd meglátjuk) ennek nem sok értelme lesz. A városok Army Screenje alatt a toborzás a következőképpen folyik. A bal oldali területen láthatjuk a csapatot, míg a jobb oldali mutatja a várost védők összeállítását. A balosok nagy kockájába választhatunk hőst. Minden fajnak különféle vezetői vannak, igazából a követők száma a leglényegesebb ismérv a csapat összeállítása szempontjából. Kezdő hőseink általában 3 fővel indulnak, maximálisan pedig 5 fő csatlakozhat hozzájuk. Lesznek majd 2 kockát elfoglaló lények is, ezeket könnyedén felismerhetjük már a grafikájuk nagyságáról is. A 6 hely a formációban 2*3-ra van felosztva. A képernyő széléhez közelebbi szemlélteti a hátul állókat, míg a másik az elsőket. Ennek

jelentőségére az első csatában fogunk rájönni, hiszen a teremtmények támadás (és egyebek, pl. gyógyítás) szempontjából 3 csoportba sorolhatók. Leggyíkabbak a kizárólag az első sorban és 1 ellenfelet ütlegelők. Náluk egy fokkal már jobbak azok, akik szintén 1 ellenfelet adjusztálnak, de szabadon választhatnak az ellenséges csapatból (ilyenek pl. az íjászok). Legdurvábbak az ellenfél (vagy a saját csapatunk) összes emberére ható lények, ezek természetesen szinte kivétel nélkül a mágiát használók soraiból kerülnek ki. A hősöket majd kiismerjük a játék során, inkább kiemelném a két legérdekesebb típust. Az egyik a már említett pálcák dugdosását végző hős (az Empire-nél pl. Arc-Angelnek hívják). Ő lesz az, akit ne nagyon sajnáljunk beküldeni az ellenséges területre, mert sokkal többet ér egy-két megszerzett manna- és aranylelőhely, mint maga a hős. Másik furi karakterünk a Thief. Alapból ő nem áll a rendelkezésünkre, de a későbbiekben egy halom feladatot bízhatunk rá, az ellenség adatainak felderítésétől (jópofa, mert ha kifigyeljük valamelyik ellenséges csapatot, akkor már az összes bázis és team felépítését ismerjük) kezdve, a mérgezésig mindent. A tudása nagyon függ az elért szintjétől és a kezdeti választásunktól, hiszen Guildmaster kijelölése esetén érzi magát igazán elemében. Apropó

szintlépés. Felvett mezei csapattagjaink alapból 1-es szintűek és XP-jük 0. A csaták során XP pontjaik növekednek, egészen a maximumként megadott értékig. Ha rendelkezünk a fejlődéshez szükséges feltételekkel (lásd később), akkor az XP értéke lenullázódik, a level ugrik, és kezdődhet megint a gyűjtögetés az emelt XP pont eléréséig. Nem tudom, hogy beférnek-e a táblázataim, amelyeket evvel kapcsolatban készítettem, ha nem, a CD-n bizonyára megtalálhatjátok őket. A szintlépés több előnnyel is jár: növekszik a sebzés mértéke, a HP több lesz (ez fogy minden harcban egészen a 0-ig) és csomó dolgot befolyásol még. Főhőseinkre is ez mind igaz azzal a különbséggel, hogy az ő esetükben az azonnali szintlépésnek nincs semmi akadálya. Ha a vezető fejlődik, akkor a következő kör elején listából választhatunk, hogy karakterünk milyen különleges tulajdonsággal bírjon a későbbiekben. Érdemes ezt jól megfontolni, ezen valamelyik pálya sorsa is múlhat. Én mindenképpen azt javaslom, hogy fejlesszük a csatolható karakterek számát (4 majd 5), illetve szúrjunk ki valami kellemes extra tulajdonságot (pl. zászló hurcolászás vagy artifactok használata). Ezekről még lesz szó a tárgyakkal

kapcsolatban. Az elején mind a hősök, mind a harcosaik fogyóeszközök, azonban minél előrébb járunk a játékban, annál többet fognak nekünk érni, főleg egy-két szintlépés után. Ez annál is inkább igaz (s készüljünk fel erre a gonoszságra), mivel a pályák között csak 1 hőst vihetünk át 3 tárggyal. Nem érdemes nagyon sok (2-3 az ideális) csapatot indítani, mert viszonylag hamar erős ellenfelekkel fogunk összekerülni, amikor is

JÁTÉKLEÍRÁS



nagyon fog számítani, hogy a csapat mennyit tudott gyakorolni (és szintet lépni) a viszonylag kevés fixen kihelyezett és vezető nélküli ellenséges alakulatokon. A képlet – gondolom - egyszerű.

ÉPÍTKEZZÜNK

A város teljesen kihaltan érkezik a képernyőnkre, ránk vár, hogy csinosítgassunk rajta. Belépve az építési területre, 5 különféle típusban gondolkozhatunk (az ezen belüli épületek nem nagyon egyeznek meg a különféle fajoknál, kivéve a fő funkcióikat):

Fighter épületek – a kétkezi harcosokat képzik itt, ők állnak általában az első sorban a harcban, inkább csak 1 ellenfél leverésére alkalmasak.

Mage épületek – a varázslók és teremtményeik használatához nélkülözhetetlenek.

Range attack – innen kerülnek ki a legveszélyesebb harcosok, kik ugyan nem biztos, hogy a legnagyobb erővel rendelkeznek, de tevékenységük általában az összes ellenséges egységre hatással van.

Support – itt a résztvevők és az épületek felépítése teljesen vegyes, általánosságban a különleges tevékenységet végző lények (pl. gyógyítók) kerülnek ki innen.

Other – a fajok e helyütt mutatják a legegységesebb képet. A Temple nélkül nem kezdhetünk hozzá a varázslatok kifejlesztéséhez. A Thief a Guild felépítése nyomán állhat be a csatasorba, míg a Magic Tower a gyógyítás fellegvára. Ez utóbbi telepítése után minden városban gyógyíthatunk és fel is támaszthatjuk halottainkat, persze borsos pénzmagok leszurkolása ellenében.

Ha nincs meg az adott épületünk, amely a szintlépéshez szükséges, akkor kis kereszt jelenik meg karakterünk portréja mellett. Ilyenkor XP pontjaink stagnálnak, úgyhogy gyorsan fejlesszük ki a hiányzó építményt. A szintekről is mellékeltem összefoglaló táblázatot minden faj viszonylatában.

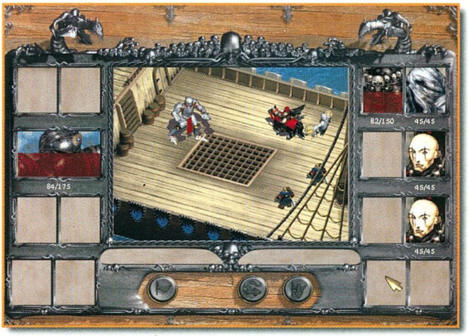
Vannak olyan pillanatok az épületek építése során, amikor választanunk kell, hogy milyen irányba engedjük a karakter fejlődését. Ezeket kell csak igazán meggondolnunk, mert visszaút nincs! A sematikus felépítésben az elágazó irányvonal figyelmeztet erre.

MÁGIA, YES, YES, YES...

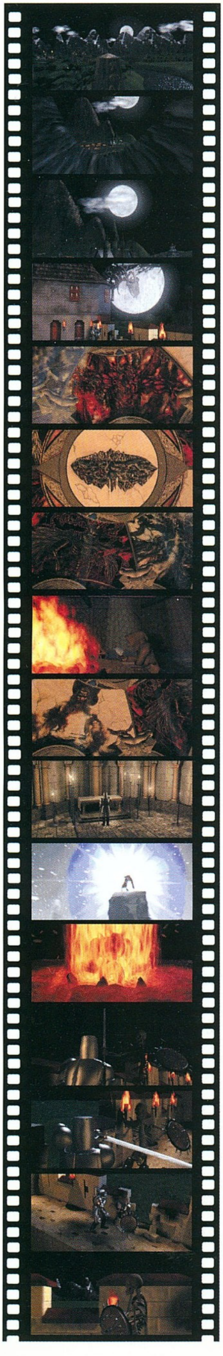
A mágia lelőhelyek által termelt manna Life, Death, Infernal és Runestone névre hallgat. Általában csak 2 vagy 3 féle lelőhely lesz adott pillanatban a pályákon, talán csak komolyabb nehézségi szinteken, az utolsó pályán, illetve a custom küldetésekben találkozhatunk az összessel egyszerre. Az alap varázslatok kifejlesztése mindig a "fővárosban" történik. A könyvben lapozgatva válogathatunk a mágikus eszközök között. A varázslatoknak 5 szintje van, az 1. és 2. beosztásúakhoz elég rendelkeznünk a fajunk által használt alap mannából megfelelő mennyiséggel, míg a többi feltételezi az egyre nagyobb manna választékot. Általában igaz az, hogy a kifejlesztés költsége kétszerese a használatának. Ha megismertük a varázslatot, akkor azt gyakorlatilag a mi körünk alatt bármikor használhatjuk, de egy effektet körönként csak egyszer süthetünk el. Az összes manna lelőhelyünk is egyébként körönként regenerálódik. Csata közben azonban kizárólag teremtményeink mágikus képességére hagyatkozhatunk, így ha meg szeretnénk puhítani az ellenfél csapatát, mondjuk némi Chain Lightninggal, akkor ezt a csata előtt kell megtennünk. Vannak még különleges varázseszközök, ezekre a tárgyak fejezetben kerítünk sort.

MOZOGJUNK EGY KICSIT

Csapataink kizárólag hősökkel mozoghatnak a területen, még akkor is, ha a bajnok éppen halott. Ebben az esetben, ha a team legalább 1 tagja életben maradt, akkor a csapat képe átalakul, és nagyságrendekkel kevesebb mozgásponttal, de betérhetünk a legközelebbi szervizbe, ahol szó szerint életet lehelnek csapatunk tetemeibe. Persze, a vánszorgó együttes ilyenkor könnyű prédája a



gaz ellenfélnek (pl. nekünk). A víz nem gátolja a csapatok mozgatását, ilyenkor a bagázs hajóra száll. Sajnos alapban nem lehet utakat építeni, pedig kb. négyszer gyorsabban mozognak rajta gyalogos embereink. A szárnyasokkal ilyen gond nincs, de a hegyeket és egyéb magaslatokat ők sem tudják leküzdeni, csak kikerülni. A térképek felépítése egyébként igen lineáris, szinte adja magát, hogy merre is kell haladnunk. Ha olyan résszel találkozunk, ahol fixen beépített ellenfél gátolja meg a térkép további



felderítését, akkor jól gondoljuk meg, hogy megnyitjuk-e az átjárót, mert többször előfordult, hogy az ellenfelek olyan nagy számban áramlottak ki, hogy nem is volt időm a bemenetelen gondolkozni. A területen elszórtan fellelhető ellenfelek pusztán hőseink tréningezésére kerültek elhelyezésre, illetve ők biztosítják a tárgyi ellátottságunkat. Az elszórva fellelhető romok is szintén ezt a célt szolgálják. Itt mindig számíthatunk védőkre, de fáradozásunk jutalma nagyobb értékű tárgyak, sőt akár némi jutalom arany is lehet.

SÁRKÁNYOK ÉS EGYEBEK

Legtöbb előre elkészített instant ellenfelünk az eddig még nem említett Neutral kategóriából fog kikerülni. Érdekes módon azonban ennek a kasztnak a büszke tagjai a sárkányok, ők a legerősebb karakterek a játékban. A Black Dragon 800 HP-je egész pontosan a húszszorosa a Peasant gyengécske pontjainak. Nem kell azonban különösképpen aggódnunk hiányuk miatt, hiszen a 4 küldetésből álló hadjáratok utolsó pályáján feltűnik a sárkánytenyésztő, ki kismillió aranyért hajlandó megválni egy-két kedvencétől. A már említett kereskedőkön kívül (kik általában szakosodtak) találkozhatunk még Mage Towerekkel, ahol varázslatokat vásárolhatunk. A Mercenary Camp szintén nem csak díszíti a terepet, itt zsoldosokból válogathatunk, a Training Campben pedig jó pénzért felhúzzák a karakter XP pontjait a következő szintlépés -1-re.

HASZNOS ÉS HASZONTALAN KACATOK

Indítsuk a tárgyak ismertetését rövid kategorizálással:

Artifact – kizárólag a hősök által használható varázstárgyak, melyeket a könyvek kivételével csak úgy használhatunk, hogy a kezünkben tartjuk őket. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy igazából csak 2 db használható egyszerre közülük. Ha a karakterünk képes rá, akkor a könyveket ki kell olvasnunk, s csak aztán hasznosíthatjuk a tartalmukat.

Banner – 8 fajta zászló létezik a játékban, ebből a típusból van a legkevesebb, de talán ezekkel lehet a legdurvább eredményt elérni. Ebből is maximum kettő használható egyszerre.

Potion – széles választékot kapunk italokból, melyek a védelmet vagy gyógyítást szolgálják, és általában mindenkin alkalmazhatók, de hatásuk jellemzően csak 1 körig tart.

Scroll – egész pontosan 95 típus áll a rendelkezésünkre. A scroll elolvasásához mágusra van szükségünk. Hatása általában 1 körig tart, de akadnak igazi csemegék is, melyekkel pl. lényeket idézhetünk meg. Használatához legtöbbször nem szükséges manna, ezért tartogassuk a húzósabb pillanatokra.

Valuable – már említettem őket, kizárólag eladási célra készült tárgyak.

Az utolsó kategórián kívül a tárgyakat csak olyan hős tudja használni (hordozni mindenki képes!), akinek megvan hozzá a megfelelő különleges képessége. Ezek azok a tulajdonságok, melyek kifejezetten csak szintlépéskor érhetők el.

DIPLOMATIKUSAN

Diplomáciáról akkor érdemes beszélni, ha legalább 2 ellenfelünk van pályán. Kis csúszka mutatja, hogy az aktuális uralkodó hogyan viszonyul hozzánk. Minden esetben, ha nekünk kell kezdeményeznünk a barátságot, akkor pénzküldeményekkel kell magunkhoz édesgetnünk ellenfelünket. Ha sikerül békét és szövetséget kötni vele, akkor tárgyainkat és varázslatainkat csereberélhetjük, de jellemző módon ő mindig drágábban fogja kínálni azokat, mint a valós értékük.

AMIKOR VÉGE MINDENNEK

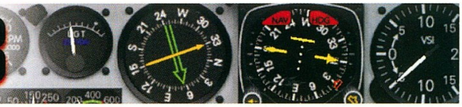
A tervezők a campaign pályákon is megpróbálták minél jobban kihasználni a lehetőségeket, így az adott pálya célkitűzése nem csak az ellenfél megsemmisítése, hanem az egyik város (akár a főváros) elfoglalása, valamilyen sír kifosztása, vagy éppenséggel a terület megfelelő %-ban történő honosítása lehet. Ha a fővárossal kerülünk szembe, akkor számítsunk rá, hogy nagyot fogunk szívni, mert ott csücsül az ellenség vezére is, ki (hozzánk hasonlóan) minimum 900 HP-s és kb. 150-eket csap mind a 6 betérő kalandozóra. Ilyenkor csak az eddig még nem említett immunitás segíthet: ha megfelelő karaktert küldünk be, akkor a vezér tehetetlenül nézi majd végzetét.

KONKLÚZIÓ

Milyen is a Disciples valójában? Tény és való, a kicsike nem túl bonyolult, a szerkezete kissé túl lineáris, legalábbis a HOMM kedvelői számára. A beépített nehézségi szinteknek lesznek, akik örülnek, lesznek, akik nem. Ami viszont messze professzionálisra sikerült, az szerintem a grafika. Igen karakteres, és nincs semmi gond az animációkkal sem. Mindenképpen ajánlom kipróbálásra a téma kedvelőinek, jó szórakozást hozzá!

Bear™
bear@vogel.hu

Flight Unlimited 3



REPÜLÉS, REPÜLÉS ÉS MEGINT CSAK REPÜLÉS.

Végre azonban élvezettel teli módon tehetjük, mert a polgári szimulátorok is egyre több látványosságot és kalandot ajánlanak.

A Flight Unlimited második része is egészen szép volt, de a pici San Francisco-i terület nem engedte, hogy igazán messzire nyújtózkodhassunk, pedig már a fényes szelek korában is a "messzebbre, gyorsabban, magasabbra" volt cél. Most a harmadik résszel a helyzet javulni látszik, mert Seattle is bekerült a Looking Glass alkotta virtuális világba, így akik mindkét részt megvették, azok már az egész nyugati partot berepülhetik. Igaz, ennek nagyjából 2,5 GB áldozatul esik a merevlemezen. A játék ugyanis három CD-n került kiadásra, és ehhez jön a második rész két lemeze, ha újra látni akarjuk a Golden Gate-et is.

Természetesen nem csak a terület méretei (és a családok anyagi terhei) növekedtek az új résszel, de öt új típus lett repülhető, és a grafika is előnyére változott.

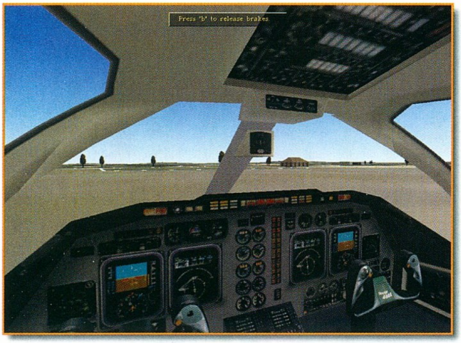
Mindig érdekelt, kik szánják rá magukat (egyáltalán létezik-e bárki), hogy efféle programokkal játszanak. Azonban a FLY!-jal kapcsolatban annyian érdeklődtek, hogy eloszlott minden kétségem, nemcsak a légi harcokban lángolva zuhanó repülők képe ragadja magával az embereket, hanem a tudás megszerzése is. Így, akiknek a FLY! tetszett, azok egészen biztosan szeretni fogják ezt a játékot is.

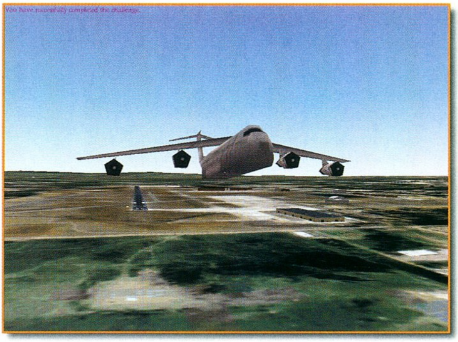
Ritkán szoktam megemlíteni a CD-k mellé adott kézikönyveket, pedig sokszor megérdemelnék a dicséretet. Bár a mostani kiadványból nem tudhatjuk meg, hogy a tömegvonzással a felhajtóerő, a légellenállással pedig a motor vonóereje tart egyensúlyt (gyorsulásmentes mozgás esetén), néhány repüléssel kapcsolatos kérdésre azért fény derül. Ami pedig különösen tetszik, az az, hogy nem csak a tények száraz közlésére szorítkoznak, hanem állást is foglalnak egy-egy kérdésben, ami a tanuláshoz szerintem elengedhetetlen. Számomra az ellenpéldák a Microsoft eddigi Flight Simulatorai, melyekben sohasem éreztem, hogy a készítőknek bármi köze lett volna a repüléshez, vagy azt, hogy megpróbálnák visszaadni annak hangulatát.

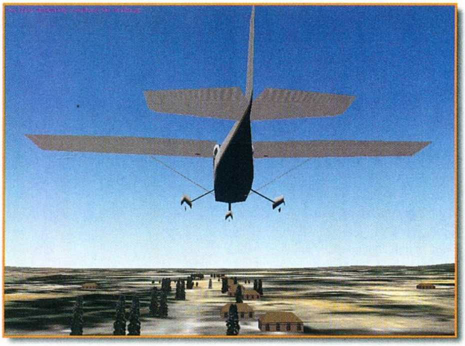
Említettem már, hogy új típusokkal repülhetünk a játékban. A kézikönyvben pedig a legtöbbjükről olvashatjuk Peter James néhány oldalas, "jó, ha tudod" összefoglalóját. A fenti oktató egyáltalán nem híres, de a szavaiból kitűnik, volt már szerencséje igazi felszállásokhoz, és tudja, mi fontos, és hogyan kell azt leírni, hogy mások érdeklődését is felkeltse. Így azután az ember sokkal nagyobb várakozással néz elébe, hogy maga is kipróbálja a saját tudását és tapasztalatait az olvasottakkal kapcsolatban.

Csak egy példa erre a Lake Renegade, amely kétéltű gép (nem hidroplán, mert behúzható futóművei is vannak). Szóval, azt hiszem, senkinek nem jutna eszébe, hogy repülőgéppel körözésből szálljon fel, ha szűkében van a helynek. Pedig a vízen a Renegade képes körözés közben is elérni a felszálló sebességet (én a képe alapján azt gondoltam, hogy még leszállni sem tud épségben).

A könyv mellett maga a program is rengeteg tanulásra ad lehetőséget, mert az oktató rész minden típus kiszolgálását, minden navigációs eljárást, különleges és







vészhelyzetet tárgyal. Emellett minden téma esetében lehetőség nyílik arra is, hogy az adott ismereteket a gyakorlatban is alkalmazhassuk. Ennek ellenére, ha valakinek kétségei támadnának, az oktató segítségével megnézheti az elmélet alkalmazását. Nekem személy szerint több okból is ez volt a kedvenc részem. Először is, mert ezek a filmnek is beillő, hihetetlenül jól vágott "felvételek" kellemes, érthető amerikai alámondással készültek. A második az, hogy az oktató hosszan és tartalmasan mondja el mindazt, amit a tanteremben már hallhattunk. Végül pedig az eper a tejszínhabon, hogy mindenki a saját bőrén is megtapasztalhatja, mennyire érdemes gondot fordítani az elméleti tudás megszerzésére. Én szégyenszemre (mentségemre szolgáljon, hogy a PC-t nem veszem véresen komolyan) szarvashibát követtem el a teszt során. A látvány és az élethűség érdekelt, amikor zivatarosra állítottam az időjárást, és Beechjettel szálltam fel, hogy megnézzem közelről a "Charlie Bravo"-kat (Cb – zivatarfelhő a repülés meteorológiában). Türelmetlen voltam, így teljes gázzal robogtam a felhőalap felé, és amúgy is azt gondoltam, a Beech már nem drótakadály, amelyet csak úgy megráz a fuvallat. Tévedtem. A szél nemcsak megrázta a jetet, hanem szét is "szerelte" a szárnybekötéseknél. Mielőtt pislogni tudtam volna, földön volt a törzs. A szárnyak meg ki tudja, hogy hol. Egyszóval, amilyen elkeserítő hibát vétettem, legalább annyira lenyűgözött, hogy a program megírásakor ennyire odafigyeltek a részletekre. Ezután néztem meg a zivatarban történő repülésről szóló oktató részt, és gyorsan kalapot is emeltem a programozók előtt.

A témához kapcsolódik, hogy a kiképző repülésekkel kapcsolatban mindig is hiányoltam a vészhelyzeteket, amelyeket érthetetlen módon idáig mindig mellőztek a szimulátorokban. Érezhették a készítők is, hogy ideje volna már valamit ezen a téren is felmutatni, mert a harmadik részben a motorleállás és társai külön fejezetet kaptak. Ez amennyire új keletű, annyira kiforratlanra is sikerült, mert az elvi hibákon és hiányosságokon kívül sok helyen a látvány sincs összhangban a történésekkel. Így eshetett meg, hogy a motortűz alkalmával leállított motor tovább jár (a hangokból és a sróf forgásából ítélve), illetve az akkumulátorok és a generátor kikapcsolása után a leszálló fényszórók továbbra is égnek.

Mindegy, a fő, hogy végre időt szántak a kérdésre, és a reménybeli negyedik részben már biztosan jobban közelítenek majd a valósághoz.

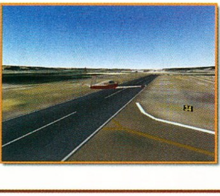
Néha azonban jó egy kicsit elszakadni a realisztikus dolgoktól, és kalandozni, kihívásokat keresni. Erre szolgál az adventures szekció, amelyet a második részből jól ismerhettek már.

Itt különféle feladatok megoldásával teheti próbára mindenki a manuális készségeit vagy a műszerrepülési tudását. Én az előbbi megmérettetéseket kedvelem, ezért rögtön lecsaptam a P-51-gyel egy kis canyon-repülésre. Mit mondjak? Csúfosan végződött. Pedig csak az impossible fokozatot választottam (vajon öregszem?). Utána kissé lejjebb adtam a mércét, és megpróbálkoztam a kalózok elfogásával, amikor is a Renagade-del egy Navy Seal-es nőt?! kell megreptetnünk, aki kilövi a tolvajok hajójának motorját. Nagyon tetszett, ahogyan kisfékszárnnyal és hatvan csomó körüli sebességgel laffogtunk a speedboat mögött. A nő kőkemény volt (a gránit, ha látta volna, már a vattacukorba sem merne belekötni), a kalózok pedig ráfaragtak. Érdemes kipróbálni.

Végül értékelésként annyit, hogy jól felépített, sokoldalú programot kap, aki megveszi a harmadik részt (esetleg elgondolkodik a második pótlásán is).

A FLY!-ról azt írtam, hogy nincs párja, amely a nyomába érhetne. Most annyiban módosítom a kijelentésemet, hogy érdemes megfontolni a választást (legalábbis a kettő között), mert a Flight Unlimited III méltó ellenfél a legtöbb tekintetben. Bár én a FLY!-ra szavazok továbbra is, de ez a játék kiforrottabbnak és stabilabbnak tűnik, ha megítélésem szerint nem is annyira szép.

Boy



92%

3DFX D3D

Electronic Arts / www.ea.com

Pentium 233 / 32 MB RAM / 150 MB HDD

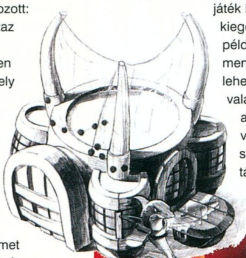
90%

97%

90%

Quest of the Amazons

Nagyon csodálkoznék, ha lenne valaki, akinek a Settlers szó említésére ne sejlene fel legalább halványan a mindent úgy megszépítő idők mélyéről az a játék, mely oly sok hívet szerzett magának újszerű stílusával. Az évek teltek-múltak, spanyol barátnőmet (Amiga, olé!) is a szekrény mélye rejti, helyén úgynevezett IBM (többé-kevésbé) kompatibilis pénznyelő automata tárja Picipuha Ablakait a világra, de a "Telepesek", kiállva az idők próbáját, továbbra is helyet követelnek maguknak a polcomon. Igaz, a hajdani csoda azért megváltozott egy kicsit, aktuális harmadik része mind terjedelemben, mind pedig külcsínét tekintve messze felülmúlja nagypapáját. Az alapkoncepció nem változott: a készítők olyan RTS, azaz valós időben játszódó stratégiai program életben tartására vállalkoztak, mely nem annyira a harci egységek, hanem inkább a katonáknak otthont nyújtó település létrehozására helyezi a hangsúlyt. Figyelemmel kísérhetjük az építkezés folyamatát, valamint szemet gyönyörködtetően színes és részletes kép tárul elénk, ha kis városkánk hétköznapi életét kívánjuk szemlélni a kardcsörgetések szüneteiben. Bár ebben a játékban is a területszerzés jelenti a győzelemhez vezető utat, a többiektől eltérően itt a csaták egyre realisztikusabb ábrázolása helyett megtartották a rajzfilmszerűen ábrázolt katonák elszánt csihipuhiját, melynek során a vesztesek színes felhőkként suhannak el az örök vadászmezőkre.



A kezdetek óta elkötelezett rajongója révén boldogan fogadtam a Settlers 3, majd a közelmúltban kiadott nagy lélegzetű kiegészítője, a Quest of the Amazons megjelenését. A Blue Byte gárdája régi hiányt pótolt, amikor a kizárólag egészségtelen monogámiában tengődő férfinépek mellett végre helyt adott a gyengébbik nem harcos képviselőinek is a választható nemzetek sorában (igaz, ez a monogámia tényén mit sem változtatott...). E kiegészítő az Amazonok megjelenése mellett számos újítást is tartalmaz: az épületek és csapatok összegző képernyője átalakult, a multiplayer játék is kiegészült, például a mentés lehetőségével, valamint az alkotók a világ számos tájáról állandóan érkező panaszok hatására további hibajavításokra is gondot fordítottak. Ezen kívül a választék 8 vadonatúj varázslattal, 39 új épülettel, új tereptárgyakkal, valamint a teljesen új tolvaj egységgel bővült. Ez utóbbi igencsak hasznos segítség: azon kívül, hogy felderítő szerepet is játszanak, az enyves kezű leányzók nagy tömegekben tevékenykedve pillanatok alatt képesek az utolsó szögig kipucolni a mit sem sejtő ellenfél őrizetlen raktárait. A CD-n 10 új 'Single Player' térképet találunk, melyeken kitapasztalhatjuk az Amazonok erejét és taktikai lehetőségeit, mielőtt hadjáratba vezetnénk őket. Erre a mellékelt 10 új 'Multiplayer' térkép ad lehetőséget, ha barátainkkal szeretnénk összemérni erőnket, vagy a 2 új hadjárat egyike, melyben az eredeti három törzs lesz az ellenfelünk. A másik új, 12 összefogott küldetésben pont az ellenkező oldalt tapasztalhatjuk meg, fel kell vennünk a kesztyűt a hölgyek hada ellen. Ezeken kívül még pályaszerkesztő program kapott helyet a korongon.

Mindezek tudatában várakozó mosollyal indultam hadba az Amazonok oldalán, ám az hamarosan kicsit kesernyésebbre szelídült arcomon. A grafika kifejezetten szép, színes, de valahogy nem igazán Settlers hangulatú: megszokhattuk, hogy telepeseink kedves, pufók emberkék, az Amazonok ehelyett inkább talán az Age of Empires népei közé illenének. Az épületek túldíszítettek és valahogy jellegtelenek lettek, igaz, míg az egyiptomi, ázsiai és római népek építészetileg mind a saját, történelmi stílusukat követik, ki a megmondhatója, milyenek is az

igazi "amazóniai" viskók? A hagyományokhoz híven az egyes mesterségeket űzők ebben a részben is néha nehezen megkülönböztethetők. Nagyon zavaró, hogy a katonák képzettségi szintje szinte csak a hajuk színének változásából látszik. A játék maga meglepően nehézre sikeredett, már az első küldetésbe is többször beletörött a bicskám, mint az egész Settlers 3-ba összesen. Ez újabb, bosszantó tulajdonságot hozott felszínre: a kimentett állások valami hihetetlen csigalassúsággal képesek betöltődni, talán hogy időt adjanak a sorozatos kudarcok miatti mérgünk kifújására. Míg régebben érhette az a vád a programot, hogy rengeteget kell tötyörögni, amíg az ember összegyűjti a támadáshoz szükséges emberanyagot és esetleg az ostromgépeket, ez a gond bizonyos szempontból megszűnt: nincs IDŐ arra, hogy kellően felkészüljünk a csapatostul köszöntésünkre siető fegyveresekre, akik női mivoltunkat cseppet sem tisztelve hánynak kardélre minket. Ezzel az alkotók maguk alatt vágják a fát, hiszen a Settlersben a hangsúly mindig is a nyersanyagszerzés és az építkezés nyugodt, részletekbe bocsátkozó megvalósításán volt, az évek során történt fejlesztések is inkább ezt a vonalat, semmint a katonai vonatkozásokat és a stratégiai elemeket érintették. Ha hirtelen halálról szóló történetet szeretnék megélni, könnyen előfordulhat, hogy inkább másik korongot rakok a CD meghajtómba! Nem kis bosszúságomra a számítógépem allergiás lehet a méhekre (a méhészet új mesterség, Isteneiknek az Amazonok mézadománnyal tisztelegnek), mert amint zümmögésük feltűnik a háttérzajok palettáján, előfordul, hogy jobb esetben kint találom magam a játékból, rosszabb esetben pedig gépem - szolidaritást vállalva a nemrég talált szibériai mamuttal - a jeges halál állapotába dermed. Megesett az is, hogy az eddig szokatlan "Direct Play Error"-ral kellett szembesülnöm, amikor internetes csetepatéhoz kívántam botor módon csatlakozni. Ja, mindezek a gondok a rögtön a Quest of the Amazons megjelenése után kiadott patch installálását követően jelentkeztek (addig talán azért nem, mert szinte lehetetlennek bizonyult internetes játékba egyáltalán belekezdeni is!). Idegesítő egyébként (legalábbis számomra mindenképpen), hogy a Blue Byte valami hihetetlen amatőrségről téve tanúbizonyságot, a Settlers 3 megjelenése óta szinte hetente kénytelen újabb és újabb javításokat végezni programján, és ezt a tendenciát a látottak szerint továbbra is folytatni kívánja. Mindezek dacára a Settlers eddigi szerelmesei várhatóan kellemes órákat töltenek majd el hadba szólítva az asszonynépet a férfiuralom ellen. Lassan elérkezettnek tűnik az idő, hogy telepeseink haját végre új szellők borzolják. Bíztató hír, hogy készül valahol a boszorkánykonyha mélyén a Settlers 4, amelyet állítólag minden tekintetben a hűséges játékosok igényei szerint építenek fel. Így remélhetőleg nem újabb lehúzott gerezna kerül majd e hősi időkben gyökeredző kvartett legifjabb tagjának dobozába

Ata

Abomination

ÖRDÖG A FALAKRA FESTVE

Világunk keserves és kínokkal telt pusztulásának megjövendölése mára műfajnak tekinthető. A közelgő végtől való félelem, rettegés az elkerülhetetlenül bekövetkező gyötrelmektől mindaddig vonzza az érdeklődést, míg írott, vagy vizuális, de nem valós formában jelenik meg. Ennek az igénynek szentelték az Eidos új stratégiai játékát, melyben lehet félni pusztító járványtól, iszonyodni a mutáns szörnyetegek hordáitól, feladva mindenünket csatlakozni a Szekta gyülekezetéhez, vagy beletörődve, testünk maradványával beépülni valamelyik kultikus építménybe...

A járvány először az Egyesült Államok keleti partján üti fel fejét. A kór az emberi DNS-t támadja meg, és áldozata alig nyolc óra leforgása alatt bugyborékoló hústócsává válik. A lakosság 90%-a hamarosan elpusztul. A vizsgálatok megállapították, hogy a fertőzés nem természetes jellegű. A ragállyal párhuzamosan megjelenik a magát Faithfulnak kikiáltó szekta azzal az ígérettel, hogy a hozzájuk csatlakozók megmenekülnek a járványtól.

Előretörésük megakadályozására, valamint a betegséggel és a Kultusszal kapcsolatos információk begyűjtéséhez bevetik a Nemezis terv során létrehozott alakulatot.

A NEMEZIS TERV

Feladata: kísérleti elitalakulat létrehozása a legfejlettebb orvosi technológiák alkalmazásával, mint génsebészet, szervpótlás, neuronsebészet stb.

A terv új korszakot nyit a katonai állomány létrehozásában. A kísérlet során 8 önkéntes a nemzet leghatékonyabb katonai egységévé vált. Az immunrendszer módosítása lehetővé tette a nukleáris, vegyi és biológiai hatásokkal szembeni tökéletes ellenállást. Fejlesztett reakcióidő, cselekvőkészség. Mindegyik személy különleges és pusztító képességgel kiegészítve.

STRATÉGIA, TÖBB ELŐD NYOMDOKÁN

A játék egyfajta jó arányú egyvelege néhány eredeti és igen sikeres elődnek, úgymint a Syndicate, az UFO és a Fallout. Ez utóbbi inkább a hangulatot érzékelteti, míg az első kettő a játékmenetet. Az egyszerre négy katonából álló különítményt valós időben irányítjuk, míg a küldetések között az állomány és a felszerelés állapota, mennyisége nem változik. Minden küldetés végén meghatározott tapasztalati pont osztható fel öt tulajdonság között. Ez a szerepjátékokból kölcsönzött lehetőség teszi igazán élvezetessé a küldetések befejezését. A „szent cél" egyetlen küldetés szempontjából túl messze áll, a rangfokozatok, tapasztalati besorolások pedig senkit nem érdekelnek, vagy nehezen követhetők. A szétosztható tapasztalat viszont sokkal közelebb hozza az irányítható karaktereket, valamint számos stratégiai lehetőséget rejt.

A járvánnyal és a Kultusszal kapcsolatos információkra fokozatosan fény derül, ahogy a küldetések során kapcsolatba kerülünk a Faithful törekvéseivel. A megfelelő információ birtokában új parancsokat kapunk, amelyek meghatározzák a küldetések fő irányvonalát. A feladatokat a küldetésgenerátor határozza meg, így a célok, helyszínek és a sorrendek folyamatosan változnak. Valójában még nem találkoztam olyan esettel, hogy az előre meghatározott küldetések hangulatát bármi is felülmúlta volna, ám az Abomination úgy tűnik, kivétel ez alól, mivel rendkívül változatos feladatokat állít össze. Ebben rejlik egy kis csalás lehetősége is, hiszen a nehezebb feladatokat többször újratöltve előbb-utóbb kapunk olyan helyszínt, ahol a terepet jobban kihasználva felülkerekedhetünk.

A küldetések során a város izometrikus nézetben tárul elénk. Az épületek több szinten kínálnak járófelületet, ám belsejükbe nem mehetünk. Így is van elég párkány, tető, torony és lépcsőház, amely fedezéket vagy menedéket nyújthat. A túlélők céltalanul tébláboln ak, itt-ott néhány rendőr küzd elkeseredetten, még a metró is közlekedik, de az egykor békés tereket most holtak borítják.

A Kultusz követői nemcsak emberekből állnak, hanem mutánsokból is. Ők az Ivadékok. Ahogy az idő kereke halad, úgy tűnnek fel egyre bizarrabb lények, akik kezdik kilátástalanná tenni a túlélők jövőjét. A mi feladatunk, hogy mind többet megtudva kiderítsük az indítékokat és a gyenge pontokat, mielőtt a veszélyes kór más földrészekre is átterjedne.

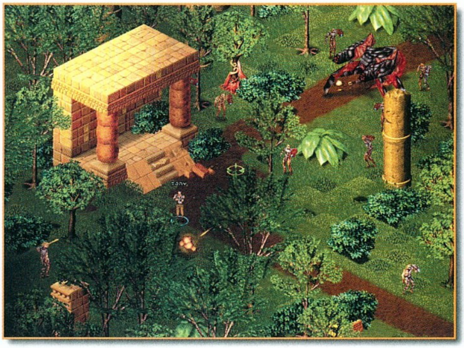
„TÖKÉLETES" KATONÁK

Harc közben embereink nemcsak a kapott utasításokat követik, hanem a körülményeknek megfelelően önálló cselekvésre is

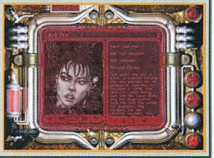
FILE: I-207

FBI ügynökként terrorista támadás áldozata lett. A Nemezis tudósai a klinikai halál állapotából hozták vissza nanotechnológia alkalmazásával. A folyamat mellékhatásaként szervezete folyamatosan regenerálódik, de az ezt kiváltó mutagént képes másnak is átadni.

TONY DOC LEVIS



Korábban a CIA alkalmazásában állt. Az egyik kolumbiai bevetésben a drogkereskedők elkapták, de kivégzése előtt kiszabadult. Négy nappal később életveszélyesen sérült állapotban találtak rá. A Nemezis projekt tagjaként karjait újra konstruálták, majd olyan implantátumot helyeztek el benne, amellyel képes érintésével tárgyak molekuláris struktúráját megváltoztatni, így robbanóanyagot előállítani.



JODI DETONATE FOX

készek. Minden tettük eredményességét öt tulajdonság határozza meg.

Reactions - a támadásokra való reagálás sebessége
Health - az elviselt sebesülés mértéke
Accuracy - a találati pontosság
Stealth - az észrevétlenség képessége

Az utolsó tulajdonság mindenkinél valami különleges adottsághoz tartozik. A Nemezis csoport tagjainál ezek emberfeletti képességek.

A sebesülések harc közben nem gyógyíthatók. Adrenalinnak és szteroidnak a szervezetbe juttatásával azonban rövid ideig túlteszik magukat a fájdalmon, ám a hatás elmúltával a sérülés akár halálos is lehet. A HQ-ra élve visszajutott katonák folyamatosan felépülnek, és kis idő múlva újra bevethetők lesznek. A küldetésben elveszettek helyére újoncok közül válogathatunk.

SZÉP KIS VÁROS

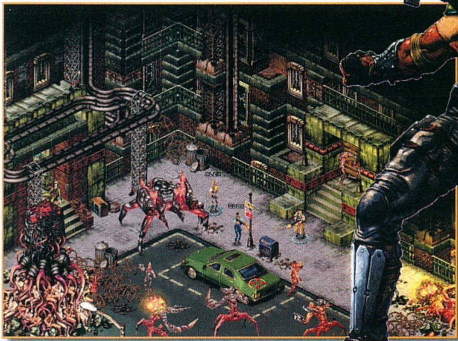
A városban több objektum működik, amelyek védelme mindenek felett áll. Ezek biztosítják a kommunikációt, a felszerelés utánpótlását, valamint a biológiai kutatást. 16 katona áll rendelkezésünkre, akik közül az első nyolc a Nemezis terv eredménye. Felszerelésüket és kiválasztásukat is a HQ-n végezhetjük el, ahol a város térképén a megmozdulások nyomon követhetők.

A rendelkezésre álló felszerelés mennyisége korlátozott, ezért az utcai guberálásnak komoly szerepe van. A kukák, dobozok és az ellenség kezéből kiesett fegyverek nemcsak a csata közben szolgálnak utánpótlásként, de az arzenál bővítését is biztosítják. Előfordul, hogy a raktár megtelik. Ilyenkor vagy megszabadulunk a fölösleges felszereléstől, vagy építhetünk új, átmeneti tárolót, ami eggyel több védendő objektumot jelent.

A hadműveleti idő múlása mellett a küldetések folyamatosan érkeznek. Van határidőhöz kötött küldetés, de olyan is, amelyet elhalaszthatunk. Ami engem nagyon zavart, hogy a küldetés egyszavas meghatározásából kell kitalálni, milyen felszerelést állítsunk össze, valamint ki vegyen részt a végrehajtásban. Miután ezt megtettük, megkapjuk a részletes tájékoztatást a feladatról. Ezután már csak töltögetések árán tudunk változtatni a csapaton.

AZ UTCÁKON

A célterületre páncélozott járművel érkezünk, amely a távozást is lehetővé teszi a küldetés végén. Az ilyen játékok legnagyobb rákfenéje a mesterséges intelligencia. A Hothouse-nak már van ilyen téren gyakorlata, hiszen a Gangsters utcai megjelenítése gyanúsan hasonlít az Abominationre. Az útvonal kiválasztásával így semmi gond nincs, bárhova is jelöljük ki a célt, megtalálják a megfelelőt. Gond csak akkor merül fel, ha a rövidebb utat elállja valaki, mondjuk az egyik társ. Ilyenkor emberünk fogja magát, és elindul a kerülőn, pedig az akadály éppen arrébb áll, hiszen egyazon helyre igyekeznek.



A képernyő tartalmát nem görgethetjük szabadon, mivel a terepből csak azt a részt nézhetjük, amelyet embereink belátnak. Ez nem túl sok, ám a csapat szétosztható, így őrszemeket is elhelyezhetünk. Ezzel azonban csökken az összevonható tűzerő, ami viszont a legtöbb esetben nem mellőzhető.

Az ellenség távolabbi felderítését a kézi

Halálos sérülést szenvedve került a Nemezishez. Implantátuma olyan energiapajzsot képes létrehozni, amely földre helyezhető, és energiájának elenyésztéig minden becsapódó lövedéket visszaver.

MARC VIPER RODRIGUEZ

mozgásérzékelők segítik. A képernyő tetején lévő állapotjelzőkön lehet bekapcsolni, és így megjeleníteni a saját és ellenfeleink lőtávolságát.

Csapatunk minden tagját külön utasításokkal láthatjuk el, ami befolyásolja önálló cselekvésüket. Így megakadályozhatjuk az öngyilkos szemtől-szembe rohamokat, vagy a pozíció elhagyását.

Külön kiemeli a felszerelés kezelésének fontosságát, hogy a fegyvereket, lőszereket egymásnak átadhatjuk, lerakhatjuk, felszedhetjük. A lehetőségekhez mérten érdemes mindent átkutatni, így olyan fegyverekhez is hozzájuthatunk, amelyek a HQ-n nincsenek. A terepen felderített felszereléseket nem kell magunkra aggatni, mert a küldetés végén automatikusan a raktárba kerülnek.

Az időt tekintve háromféle missziót kaphatunk. Amikor az nem korlátoz, akkor nyugodtan levadászhatjuk az ellent azon a helyen, amelyet a legmegfelelőbbnek tartunk (elsősorban háztetők). Amikor a küldetés végrehajtása szigorúan időre megy, akkor nem sok lehetőségünk van megválogatni, hogy melyik lépcsőfordulóban vagy sarkon lepjük meg a hordát. Ilyenkor az szokott előfordulni, hogy korán kifogyunk a lőszerből, mivel nincs alkalmunk turkálni. A rendelkezésre álló idő szempontjából a küldetések harmadik csoportját képezi az a feladat, amikor meg kell találnunk valamilyen céltárgyat vagy helyet, majd az óra ezt követően indul. Ebben az esetben el lehet halogatni a felkutatást annak érdekében, hogy megtisztítsuk némileg a terepet.

Múltja ismeretlen. Különös képessége a telepirokinetika. Születésétől fogva rendelkezik ezzel az adottsággal, amelyet implantátumokkal felerősítettek. Mentális úton képes organikus célpontokban kárt okozni.

TORI PYRO WILDE

HÚZD MEG A RAVASZT

Az alapfelszerelés egy mellényből, némi szteroidból és egy kézi mozgásdetektorból áll. A napi divathoz még néhány kézigránát és különböző automata fegyverek tartoznak.

A kézigránát nemcsak hajigálható, hanem lerakható is. Az így előkészített hely azután néhány jól célzott lövéssel a levegőbe röpíthető. Eleinte a leghatékonyabb fegyvert a Remington 870-es shotgun jelenti, ám ahogy a mutánsok egyre szaporodnak, ez már rövid hatótávolságúnak számít. Az RPG páncéltörővel vigyázni kell, mert meglehetősen gyakran hátba lőtték a csapatomat. Vegyes megítéléssel lehet fogadni az automata gépágyút. Ezt telepíteni kell valahova egy láda lőszerrel, majd magára lehet hagyni. Ügyesen csak rosszfiúkra lő, mégpedig azokra, akik az érzékelőjének 90°-os látószögébe belépnek. A gond csak az vele, hogy nagyon nehéz, és nem biztos, hogy a helyén elférő teher nem lenne hatékonyabb.

TAPASZTALAT

Már esett szó a küldetések végén elosztható tapasztalatról, ám nem győzöm hangsúlyozni jelentőségét. Az első nyolc karakterünk a legfelkészültebb, részben a különleges képességeknek köszönhetően, ám nem lehet csak velük beérni. A komolyabb sérülések, amelyeket nem is olyan nehéz elszenvedni, két-három küldetésből kivonják a tagot. Ilyenkor a többiekre kell támaszkodni, így célszerűen már az elején be kell vonni a gyengébb karaktereket is, hogy tapasztalati pont elosztásával javítsuk képességeiket. Előfordulhat, hogy elesik valaki, ami ugye nem csoda - amilyen állapotok uralkodnak az utcán -, de ilyenkor elvész az a verejtékkel összegyűjtött tapasztalat is, amely rá volt osztva. Ez persze nem jelenti azt, hogy a kezdő csapattal kell felszabadítani az USA-t, hiszen van lehetőség utánpótlásra is. A jelentkezők azonban csak akkor csatlakoznak, ha nem vesszük igénybe csata közben a korlátlan szünetet. Ez az időleállítás lehetőséget ad a felszerelés kezelésére, taktikai átgondolásra és a stressz csökkentésére (a játékoséra), ám ha korlátlanul élünk vele, akkor le kell mondani az utánpótlásról. Ez mindenképpen fair megoldás, hiszen sokat könnyít a játékon, de rombolja az életszerűséget.

Ex SWAT specialista. Az egyik ipari komplexumban történt rajtaütés során a korrozív vegyi anyag feloldotta csaknem teljes bőrfelületét. A Nemezis tudósai újfajta nem organikus bevonattal ellátott bőrt növesztettek rá, amely kevlár páncél szilárdságú.

NIKKI STEEL JONES

ÉRTÉKELÉS

Először nézzük objektíven:

Meglehetősen brutális, véres és sötét hangulata van az egész játéknak. A grafikai megjelenítése mindennek már nem annyira sötét, bár véres mozdulatokban nincs hiány. A karakterek kezelése, a tapasztalati rendszer és a felszerelés kezelése számos kihasználható lehetőséget rejt magában, de nem túlbonyolított. A küldetések és a nehézségi szintek rengeteg változatos harci helyzetet eredményeznek. Ami pedig nagyon fontos, a történet folyamatosan bontakozik ki, kellően titokzatos, érdekfeszítő. Mindennemű hálózati játékformát megtalálunk benne, bár szerintem egy kicsit nagyobb pályaméret az előnyére vált volna.

Ami pedig ritka élmény manapság, hogy egy fia BUG-ot nem találtam! Azért ez nem semmi.

Az első benyomásom hatása jelentősen elmaradt a későbbi véleményemtől. A játék közben egészen belejön az ember, és magával ragadja a karakterek fejlődésének lehetősége. A küldetések fokozatosan nehezednek, ami teret ad a számos variáció tesztelésére. Összességében, kategóriájában az egyik legjobb, amellyel találkoztam, csak a hangulata nagyon komor, sötét. Azért a Syndicate-ben mégiscsak élő városban zajlottak az események. Ahogy a moziban is unalmas már a Fehér Ház felé igyekvő rakétán izgulni, úgy valahogy unom már ezeket a hirtelen, mindent elsöprő kataklizmákat, melyekben embereket falnak fel.

Lázi

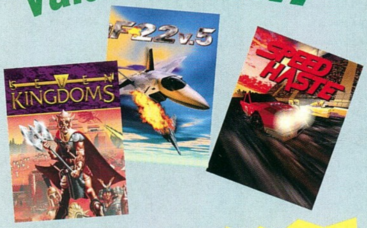
JÁTÉKSZOFTVER KARÁCSONYRA? AZ JÓ!!

BOLDOG ÜNNEPEKET KÍVÁN AZ

ECOBIT MULTIMÉDIA

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS
DECEMBER 1-TŐL 31-IG

Válasszon!!



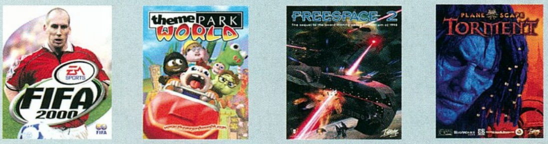
A fenti játékokból 12000 db-t csomagoltunk újdonságaink mellé

Keresse a cimkével jelölt termékeket!

Tesco: Székesfehérvár, Szeged; Bp, IV. ker. Fogarasi út • **Média Markt:** Europark,; Western City Center • **Cora:** Budakalász; Törökbálint; Fót • **Herta:** Bp. XV. Szentmihályi u. 131; Bp. Kerepesi u. 73. 2623164; Bp. Dohány u.; Lurdy-ház • **Fotex:** Virgin-Duna-Plaza • **Ápisz:** Bp. V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp. Budagyöngye Bevásárló kp. Uni video 5600, Békéscsaba Andrássy u.3-5 66/448-148*21 • KimSoft'99 Szoftverkereskedelmi Kft 3390,Füzesabony, Rozsa u. 11 302-8996 • Videójáték Szaküzlet 8200,Veszprém,Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft 1136 Bp, Gergely Gy. u. 17 349-48-47 • Uni-Video 1114,Bp. Vásárhelyi Pál u.8 361-4061 • Sprint 1087 Bp. Berzsenyi u.3 210-48-35 • Alba Plaza 8000,Székesfehérvár Palotai u.1. 22/502-881 • Szeged 6722,Szeged Bartók tér 13. 62/552233 Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. 329-2737 • Magép BT. 2600.Vác Zrínyi u.5 27/510-190

Játékszoftver mintabolt - DVD Center 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078

- **Hosszított nyitvatartás december 1-től**
- **Tanácsadás telefonon - forró drót**
- **Új játékok, demo-k bemutatása**



- **Multimédia hardver**

Hardver nagykereskedőknek egyedi kiszolgálás - OEM bundle!

DVD VIDEO

- **Széles választék**
- **Klubkártya**
- **Internetes rendelés, másnapi szállítással**

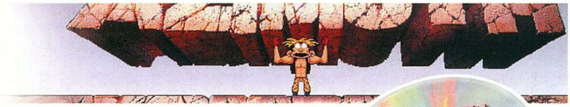
Karácsonyi ajándék: Képernyő tisztító

ÉÉÉS... Puzzle ...ƎƎƎS

Na ezt rakd ki!

www.ecobit.hu - INFO-SHOP

Woodruff



Oly korban éltem én e földön, mikor az Amiga még több volt múló ábrándnál, mikor a csillaga fent ragyogott az égen, és a PC-k sem 256, hanem csodaszámba menő 4MB memóriával bírtak. Ekkoriban a kalandjátékok nagy népszerűségnek örvendtek. Larry Laffer szerelmet, vagy legalább olcsó nőt keresve járta az utcákat és elegáns bárokat, Roger Wilco portörlőjével és seprűjével felszerelkezve sokadszor mentette meg a világegyetemet a pusztulástól, Graham király pedig emelt fővel rótta a mesék varázslatos útjait, hogy valami szörnyű veszedelmet hárítson el családja feje fölül.

Már azt gondoltuk, nincs senki, aki versenyre kelhetne a Nagyokkal, mikor a Coktel Vision névre hallgató francia csapat feltűnt a színen, és első kalandjátékával azonnal belopta magát a szívünkbe. Ők alkották meg a három bolond gobliiint, kik életüket kockára téve, ezer veszélyen át csetlettek-botlottak, hogy megmentsék dicső királyukat a gonosz mágus karmaiból.

Már az első képkockáknál a hasamat fogtam a nevetéstől, később aztán ez csak egyre fokozódott. Amellett, hogy a játék érdekes, és kellőképp - de nem túlságosan - nehéz volt, rendkívül vidámra sikeredett. Még azt is öröm volt látni, amikor valami baklövést elkövetve parányi hőseink bátorságmérője egyre lejjebb csúszott, hisz ekkor megcsodálhattuk, amint kétségbeesett sikolyt követően égnek meredt hajjal bőszen mutogattak halántékukra, jelezve, hogy az irányítójuk nincs teljesen eszénél, amiért ezt tetette velük.

Az első részt a második, majd a harmadik követte, és mivel a címbe egyre kevesebb "i" betű, a játékokba pedig egyre kevesebb goblin került, végül teljesen kifogytak az "alapanyagból", helyükbe a "viblefrotzeres" Woodruff lépett, aki valamiféle tudományos herkentyűvel kisgyerekből felnőtté változtatott boozook.

A boozookokról annyit kell tudni, hogy békés fajuk sok-sok éven át háborítatlanul éldegélt az esőerdők mélyén, mígnem egy szép napon rájuk bukkantak az emberek, akik jó szokásukhoz híven rögvest rabszolgasorba hajtották őket.

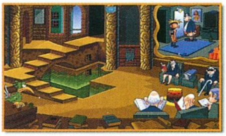
De ezt nem volt könnyű véghezvinniük, mert a boozookokat hét bölcs vezette, akik természet adta képességek mesterei: a szavaké, az időé, az erőé, a termékenységé, a tehetségé, az egészségé és az ízlelésé. Önmagában ezen erők egyike sem ért sokat, ám együttes használatukkal csodákat lehetett véghezvinni. Őket kellett hát elsőként félreállítani: különféle piszkos trükkök segítségével ellopták tőlük a hatalom szótagjait, melyekkel együtt a bölcsek elvesztették erejüket is.

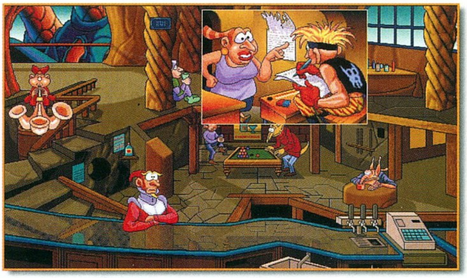
Mindez a történet elején nem sokat számít, hirtelen serdült hősünket elsősorban kedves plüssmackója brutális meggyilkolása és nevelőapja elrablása izgatja. Kóválygó fejjel indul el megszerezni mindazt a tudást, melyet a kiesett tíz év alatt elmulasztott, és mely idővel a kor legnagyobb harcosai közé emeli. Addig azonban rengeteg őrültséget fog még elkövetni.

Eddig a sorozat folytatásának is tekinthetnénk a játékot, de van pár lényeges vonás, mely teljesen kizárja ezt a lehetőséget. Az egyik a fejlesztők véleménye, akik bőszen bizonygatják, hogy ez bizony nem az, de ennél valamivel fontosabb a játékmenetben bekövetkezett változás: Az irányítás továbbra is egyszerű, jobb kattintással lehet előkészíteni a tárgyakat, bal gombbal pedig elvégezni a cselekvéseket, viszont most már nem csak egy-két pályát lehet egyszerre bejárni, hanem a történet előrehaladtával egyre több és több képernyő válik elérhetővé. Ezáltal a játékosnak sokkal nyitottabban kell gondolkodnia, s ha elakad, próbálkozással nem sokra megy.

Ugyanakkor megmaradt az elvont, hajmeresztő ötleteket felvonultató történet, melyben soha nem a logikus megoldás a célravezető. E két tulajdonság együttes hatására minden idők egyik legnehezebb kalandjátéka született meg, de ez ne rettentsen el senkit, idővel és kitartással mindenre fényt lehet deríteni. Addig viszont a szórakozás garantált.

Bird





A DANUBIUS RÁDIÓ
ÉS AZ ECOBIT
BEMUTATJA:
I. Országos Szimulátor Verseny
1999
DONGÓ
MIG-29 FULCRUM
Döntő:
December 5. Lurdy-ház
Meglepetésekkel várjuk a verseny korábbi résztvevőit és minden érdeklődőt!
Samsung monitor a három kategória első helyezettjének
SyncMaster
Dynamic Styling
SAMSUNG
Ki repül a végén?
ELECTRONIC ARTS
DANUBIUS RÁDIÓ
HERTA
intel inside pentium III
PC GURU
CHIP
SAMSUNG

Cheat

FIFA 2000

MOMONEY végtelen pénz
HOOLIGAN ajándék csapat
BURNABY EAC Pitch
SIZZLE Lightning mód
DIZZY Alien mód
LIGHTSOUT Glow mód

DISCIPLES: SACRED LANDS

givememoney 5000 manna és arany
upgrademe következő harcnál a vezető és a csapat szintet ugrik
letmemove mozgáspontok maximumra
playhideandseek láthatatlanság
iwanttokilleverybody mindenkivel ellenséges viszonyba kerülünk
iloveallofyou mindenkivel békés viszonyba kerülünk
iwanttobuildagain több épületet is felhúzhatunk egy körben
iwillkeepaneyeonyou látjuk az ellenfelet
whoturnedoffthelights térkép elrejtése
nowicanseeyou térkép megmutatása
whataloseriam gyors vesztés
nobodycanbeatme gyors nyerés
givemeanotherchance halott egységek felélesztése (1 élőnek kell lennie)
makemestronger HP visszaállítása
wouldyou? szövetségben vagyunk mindenkivel

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Játék közben a Backspace lenyomása után be kell írnunk a következő szöveget a cheat mód aktiválásához: "!throw me a frickin bone here"
A kódok beírása előtt szintén használnunk kell a Backspace-t.

!captain scarlet isten mód
!full monty isten mód és tárgyak
!stay frosty kapunk egy vezetőt
!henry 30 Insecticide Spray
!harsh language 20 Fly Swatters
!here's a lockpick... végtelen Flame Napalm
!mib vezető egy Laser Rifle-lal
!this one goes to eleven 3 Napalm Strikes
!scotty 3 SpaceMen erősítés
!hey stifler végtelen Glue
!one time... 3 Baseballs
!spiny norman 3 HammerMines
!let me down A vezető erejét 0-ra viszi
!pump me up A vezető jókora Steriods Boostot kap
!rate me FPS kijelzése
!roody-pooh végtelen Air Attacks
!the meek pálya elvesztése
!cut to the chase pálya megnyerése
!halloween az ellenséges katonák felcserélése zombikká
!time for bed pálya elvesztése
!mona lisa véletlen tárgy megszerzése
!florence végtelen MediKit
!johnny ricco 3 Paratroopers
!peep show 3 Recons
!heavenly glory 3 AirStrikes
!yippee!!! Sniper Rifle
!penny végtelen M80's
!hey dante végtelen Aerosol
!the sun végtelen Magnifying Glass
!whistle and flute vezető Flak-Jackettel
!i woke up this morning 9 Blue Disguise
!no sunblock 9 Tan Disguise
!incognito 9 Grey Disguise
!i got two words for ya... MineSweeper
!haunt haunt haunt! 10 Robbanószer
!sprinkles 30 Mines
!i like to keep this handy végtelen Bazooka
!patty melt végtelen FlameThrower
!you want some végtelen Gránát
!disco inferno a vezető kigyullad
!disco is dead nagy tűz
!no one expects ellenséges egységek megidézése
!italian job nagy robbanás a vezető körül
!its dark ellenségek elrejtése a kis térképen
!door vezető teleportálása a kurzor pozíciójába
!only human nem ismert
!sarge calibur nem ismert
!there is no spoon nem ismert
!know your role... nem ismert
!hello neo nem ismert
!vic fontaine nem ismert
!oh behave nem ismert
!mojo nem ismert
!game over nem ismert
!when all else fails... nem ismert

B-HUNTER

Játék közbeni kódok:
IABAT BAT jármű
IADQD isten mód ki/be
IAKFA összes fegyver és maximális lőszer

HEROES 3: ARMAGEDDON'S BLADE

A TAB lenyomása után írhatjuk be a kódokat:
Nwcquigon pályaugrás
Nwcpadme Archangelt kapunk
Nwcdarthmaul Black Knightot kapunk
Nwccoruscant összes épület felépül
nwcr2d2 minden harcot megnyerünk
Machinesnwcwatto pénzt és alapanyagokat kapunk
Nwcpodracer nagy távolságot tudunk megtenni
Nwcprophecy Obelisk Map
Nwcrevealourselves Terrain Map
Nwcmidichlorians 999 manna és az összes varázslat

DESCENT: FREESPACE 2

Játék közben gépeljük be az alábbiakat:
„www.freespace2.com"

A cheats activated üzenet tudatja velünk a sikert, ezek után a ~ lenyomásakor használhatjuk az alábbi billentyűzet kombinációkat:
C üzenet az ellenfélnek
Shift C összes shipnek jelzés
K cél megsemmisítése
Shift K alrendszer megsemmisítése
Alt K 10% sebzés nekünk
I sérthetetlenség
Shift I cél kap sérthetetlenséget
O Descent stílusú fizika bekapcsolása
Shift W végtelen fegyverzet minden hajónkra
W végtelen fegyverzet csak a mi hajónkra
G összes elsődleges cél végrehajtva
Shift G összes másodlagos cél végrehajtva
Alt G összes bónusz cél végrehajtva
9 másodlagos fegyverek előrepörgetése
Shift 9 másodlagos fegyverek hátrapörgetése
0 elsődleges fegyverek előrepörgetése
Shift 0 elsődleges fegyverek hátrapörgetése
R cél újrafelfegyverzése

Aktivált kódok esetén nem fejlődünk.

TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

TOPDOWN-ként jelentkezzünk be a játékba, ilyenkor már hallhatjuk is, hogy „Cheat Mode Enabled"
Az alábbi neveket használhatjuk ezek után:
HANGOVER őrült ötletek
REPEL ismeretlen
DOUBLE összes pálya
CARTASTIC összes autó
OUCH háborús mód
RUBBER szép ütközések
MOVIE lassú ütközések
HIGHJUMP alacsony gravitáció
HANGOVER mosott horizont
SKINNY csak a kerekek látszanak
SKATES dupla sebesség és fék
GIRDLE pálya képének átrajzolása
TIMEOUT teljes Championship távolságok
ECKLOCK extra pálya feloldása
FASTBOY Turbo be
MINICARS Micro Machines mód
TRIPPY Psychedelic mód

LEGO RACERS

A következő vezető neveket használjuk:
FLYSKYHIGH rakéta autó
NWHLS nincs kereke a kocsinak

NETSTORM: ISLANDS AT WAR

10 000 Storm Power-Up eléréséhez az egy játékos üzemmódban nyomjuk meg az F2-t, és írjuk be: .cheatorama 8675309.

NOCTURNE (DEMO)

giveallammo 100 lőszer
gathering isten mód
crossbow Crossbow
tommygun Tommygun
beavis Flamethrower
shotgun Shotgun
flametip lángoló nyilak
freeze ellenfelek megállítása
battery elemlámpa feltöltése
baron Baron megidézése
masterkey csontváz kulcs
dismember feldarabolás ki/be
bighead nagy fej mód
dynamite dinamit
light elemlámpa
rain eső be/ki
snow hó be/ki
movie felvétel készítése

NOCTURNE

Nyomjuk meg az F10-et és írjuk be a kódot godgames ez az isten mód.

DESCENT 3

IveGotIt összes fegyver, pajzs,stb.
BurgerGod isten mód
TreeSquid teljes térkép
MoreClang pálya ugrás
DeadOfNight összes bot kinyírása
Testicus álcázás
FrameLength FPS képernyő
ByeByeMonkey üldöző nézet
Shananigans furcsa nézet
TubeRacer 210 sérülés
Teletubbies nap csere
Gowingnut enrgia és pajzsok ki
Never Regain utánégető
Deadmanwalking titkos pálya

Bear™

Disztribútorok:
HRP Hungary Kft.
1133 Bp, Véső u. 5-7.
Tel.: 452-4600
EMJ Hungary Kft.
1145 Bp, Szugló u. 54.
Tel.: 469-6050
Partnerek:
Qwerty Computer Kft.
1111 Bp, Bartók B. út 14.
Tel.:466-9377
Herta Kft.
1075 Bp, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232
TZteam Kft.
1161 Bp, Rákóczi út 48.
Tel: 406-4444
Szüv Rt.
1145 Bp, Szugló u. 9-15.
Tel: 251-6666
Kronos Kft.
1054 Bp, Alkotmány u. 20.
Tel: 302-8888
DSPnet Kft.
1118 Bp, Serleg u. 3.
Tel: 209-00-72
Spéci Computer Kft.
1148 Bp, Bánki Donát u. 62.
Tel: 220-0590
CompArt Kft.
1149 Bp, Ajtósi Dürer sor 11.
Tel: 344-0160
Professzionál Kft.
1091 Bp, Üllői út 101.
Tel: 216-5300
Rufusz Kft.
1117 Bp, Bogdánffy u. 3.
Tel.: 209-4743
Trade Hardsoft Kft.
1132 Bp, Victor Hugo 18-22.
Tel.: 349-0121
Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9. Tel: 22/315-414
Eurocat Kft.
6728 Szeged, Napos u. 7.
Tel: 62/488-455
Castan Bt.
5900 Orosháza, Tas u. 15.
Tel.: 68/ 411-952
C Mark Kft.
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel.: 62/ 494-044
Netex Kft.
3530 Miskolc, Corvin út 4.
Tel.: 46/ 411-094
Média Markt
1191 Bp, Üllői út 201-231.,
Tel.: 347-1650
Office Depot
1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel.: 414-2367
Cora áruházak
(Törökbálint, Budakalász, Fót)

Mind tökéletes. Akár az otthoni, akár a professzionális felhasználó biztos lehet: ha Samsung monitort választott, kategóriájának egyik legjobbját tudhatja magáénak.

SyncMaster 700p+
A legismertebb Samsung monitor. Az összes teszten első helyen végzett, pedig a szakértők elvárásainak nem könnyű megfelelni. Mi tehet egy monitort ilyen sikeressé? „Megnyerő külső tökéletes technológiával ötvözve" – nyilatkozzák a tesztelők. Borotvaéles kép, kiváló kontraszt, minden felbontás mellett villódzásmentes megjelenítés. A professzionális tervező rendszerek felhasználóinak is stabil munkaeszközt biztosítanak a kiemelkedő paraméterek.

Az 1600 x 1200 pixeles felbontás, a 160Hz maximális képfrissítés és a 0,26mm képponttávolság nem mindennapi harmóniát varázsol a képernyőre.

Tökéletes.

SAMSUNG
monitorok

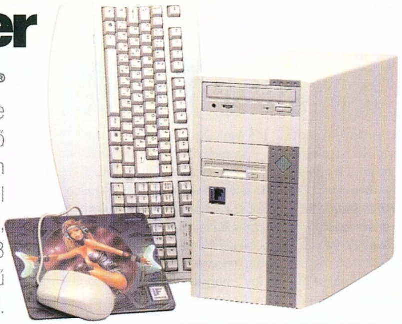
MIKLAND :-)
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 32MB SGRAM OEM DUALHEAD 39.990,-
TEAC 32x ATAPI CD-ROM 9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 19.900,-
YAMAHA 6416 CD újraíró 45.900,-
PLEXTOR 4/2/20 CD újraíró 45.900,-
PLEXTOR 8/20 CD író OEM 63.900,-
MATROX MARVEL PAL 47.500,-
PIONER 10XDVD-ROM 21.500,-
ASUS V3800 DELUXE 47.500,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, mindenkinél kedvezőbb áron!
Tel: 375 3716, 488-7690 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
KODAK 5037 EPT

EP-3VBA
ATX, PPGA370-VIA Apollo Pro Plus
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/83/100/112/133 Mhz
Ultra-DMA-66, 4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 1 AMR
3 DIMM, max 384 Mb RAM, 2 USB port
Hardware monitoring, DIP switch konfiguráláshoz
EP-3WXA4(Y), 3WXM4
ATX, PPGA370 - Intel i810 (828110DC100/GMCH)
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/100
Ultra-DMA-66, 5 PCI, 1 AMR, 2 DIMM, max 512 Mb RAM,
feszültségszabályozás a BIOSban!, 2 USB
integrált Intel i752 2D/3D VGA 4MB cache, AC97 hangmodu
(Y) integrált Yamaha PCI744B változat
3WXM4 - MicroATX változat (3 PCI)
EP-MVP3G2
ATX, Super7, VIA MVP3 AMD K6-2, K6-III, Intel Pentium MMX, Cyrix, Rise 66/68/75/83/95/100/112/124 /133 Mhz busz 1,5x-5,5x szorzó; 1,8V-3,2V közötti 0,1-es lépésekkel UltraDMA-66, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 3 DIMM, 2 USB Hardware monitoring, DIP switch
EP-BX3
ATX,
Slot1 - Intel BX 66/75/83/100/112/133 Mhz Intel Pentium III PII, Celeron 233-700 Mhz-ig!! (100*7) 3 DIMM, max 768 Mb RAM, 2 USB port, UltraDMA-33, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP LM78 Hardware monitoring, Windows 2000 tesztelt!
NORTON AntiVirus
NORTON Ghost
Az EPOX alaplapokhoz ajándék Symantec Norton AntiVirus és Norton Ghost szoftverek járnak!*
EPoX
2 ÉV GARANCIA SVED
Kizárólag viszonteladókat szolgálunk ki!
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b. Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu http://www.sved.hu

FEFO Computer

A **Basic B3** számítógépet költségérzékeny, de Intel® Pentium® III processzor teljesítményét igénylő területre ajánljuk. Ilyenek például az Internetet és e-mail levelező rendszereket, elektronikus kereskedelmet aktívan alkalmazó munkahelyek. A Basic B3 PC-t Intel audió/videó rendszere, hardver ellenőrző funkciója, véletlenszám generátora és PC'98 szabványos szolgálatásai, minden korszerű irodai feladat ellátására képessé teszi. Garanciális ideje 3 év teljeskörű.

intel inside pentium® III



Az INTEL, az INTEL INSIDE, a PENTIUM III, a CELERON az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

további információk és árak **www.fefo.hu**

Az elektronikus kereskedelem biztos alapja!

Basic B3 számítógépek Intel® Pentium® III processzorral már nettó 139.900,- Ft-tól*

*Intel® Pentium® III processzor 450MHz, Intel chipsetes alaplap, Intel752 4MBc videó, AC'97 PCI audió, 32MB PC100 SDRAM, 6.4GB UDMA66 HDD, menedzselhető, billentyűzet, egér + pad

FEFO Basic B3 *számítógépek*

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 10 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente többezer ügyfelet szolgálunk ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőinket!

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:355-0047
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Budapest * Pécs * Szeged * Győr

EXTREME COMPUTERS

OTP HITEL LEHETŐSÉG!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele.

Új konfigurációinkra 1+2 év garanciát adunk!

Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

MONITOR SZERVÍZ rövid határidővel!

Telefon és Fax: 302 8688
Rádiótel: 06 209 21 8686

Bp. 1065 Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. U-tól 2 percre,
a 73-76-os troli megállójával szemben!

Nyitva: Hétfőtől-Péntekig
09:00-21:00

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES VÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG!

ÚJ ALKATRÉSZ ÁRAK

PII ABIT BX6 2.0 - 28.400.-
PII ASUS BX 440 - 27.920.-
PII 333A CELERON - 12.960.-
PII 433A CELERON - 17.440.-
PII 400 KLAMATH - 35.600.-
PIII 450 KATMAI - 47.200.-
4.3 GB SEAG. HDD - 21.040.-
6.4 GB Q. EX HDD - 25.680.-
8.4 GB Q. CR HDD - 27.200.-
13 GB Q. CR HDD - 39.520.-
ASUS V3800 FULL - 42.880.-
MATROX G400 32MB - 38.560.-
DIAMOND V770 TNT2 - 33.600.-
VOODOO3 2000 OEM - 21.600.-
VOODOO3 3000 OEM - 28.400.-
MITSUMI 4/2/8 CD-RW - 36.000.-
SONY 40x CDROM - 12.640.-
ASUS 40x CDROM - 12.000.-
PIONEER 6x DVD - 21.840.-
MIDITORONY ATX - 7.040.-
SB LIVE! - 13.280.-
56.6 belső MODEM - 8.160.-

HASZNÁLT ALKATRÉSZ ÁRAK (BRUTTÓ)

P-I alaplapok:	7.500.-tól
P-I procik:	2.499.-tól
4MB EDO RAM:	1.500.-
8MB EDO RAM:	3.000.-
16MB EDO RAM:	6.000.-
Használt HDD-k:	6.000.-tól
Használt CD-ROM:	6.500.-tól
Használt PCI VGA:	3.500.-tól
Intel 166MMX:	8.000.-

SAMSUNG 74 PERCES ÍRHATÓ CD: 272.-/+ÁFA

LEAD DATA 80 PERCES ÍRHATÓ CD: 300.-/+ÁFA

- COMPAQ -	Intel PII 400A Celeron	Intel PIII 450 Katmai
Intel P133	PII Aristo Ali	PII Abit Bx6 2.0 ATX
PI alaplap	64MB SDRAM pc100	128MB SDRAM pc100
16 MB RAM	4.3GB Seagate	13GB Quantum
1 GB HDD	Sony 40x	Pioneer 6xDVD
1.44 FDD	S3 Trio3D AGP 4MB	DiamondViper V550TV
S3 1MB	1.44" FDD	Miditorony ATX
Babyhaz	Minitorony AT	1.44" FDD
Win95 bill.	Win95 bill.	Win95 HUN bill.
mouse	mouse	Winauto98 mouse
	SB Pro	SoundBlaster LIVE! Full
bruttó 32.000.-	nettó 113.200.-	nettó 226.000.-

SZOFTVER ÁRAK

NHL 99:	7.499.-
Quake I. SE:	4.999.-
Worms 2.:	4.999.-
Carma 2.:	3.799.-
ColinMcRae:	5.799.-
Diablo Hellfire:	3.799.-
Dune2000:	5.499.-
NFSII. SE:	3.999.-
Knights & M.:	5.599.-
SWAT2:	4.999.-
SIN:	7.999.-
StarWars:	2.999.-
RainbowSix:	6.499.-

COMPAQ DIGITÁLIS MONITOROK

	BRUTTÓ
14", 1024	16.000.-
15", 151FS	24.000.-
15", V50	31.000.-
15", V55	36.000.-

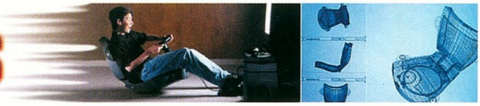
Áraink tájékoztató jellegűek, az aktuális árakért kérjük telefonáljon!

DIAMOND MULTIMEDIA

Voodoo I	10.000.-	BRUTTÓ
Voodoo II.	17.000.-	BRUTTÓ
Viper V550	19.000.-	BRUTTÓ
56.6k PCI	9.000.-	BRUTTÓ
56.6k ISA	9.000.-	NETTÓ
56.6k külső	14.000.-	NETTÓ

Eredeti modemek 486-hoz is!

Hardware news

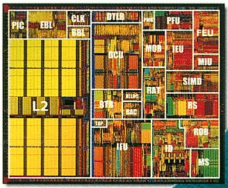


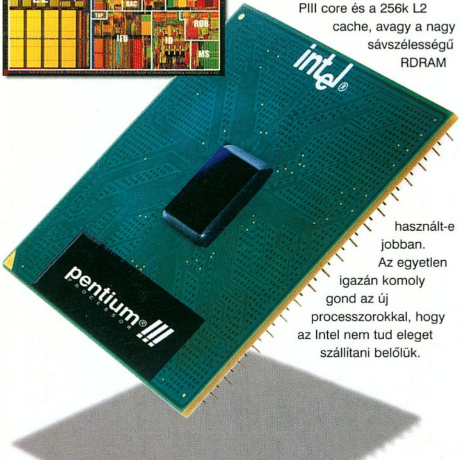
CPU

Új Intel processzorok

Az Intel október végén jelentette be tizenöt új PIII-as processzorját, melyek már a Coppermine szériába tartoznak. Ezek a chipek 0,18 mikronos technológiával készülnek, és elsősorban a processzormagba integrált 256 k-s Level2 cache, valamint néhány kisebb technológiai változtatás különbözteti még meg őket a Katmai kódnevű PIII-asoktól.

A Coppermine-ok alapvetően két változatban kerülnek forgalomba; egy részük továbbra is 100 MHz-es rendszerbuszt használ, és így régebbi, BX chipsetes alaplapokban is használható, de az igazi bajnokok 133 MHz-en üzemelnek. Mivel így adott órajel-frekvencián több, eltérő felépítésű PIII-as is üzemel, az Intel betűjelzéseket vezetett be a könnyebb megkülönböztethetőség végett. A PIII-xxxB jelöli a 133MHz-es frontbusz frekvenciát, az E pedig a továbbfejlesztett 0,18 mikronos magot. Így a PIII-600B 4,5*133 MHz-en üzemelő Katmai, a PIII-600E pedig 6*100-as Coppermine processzor.





Az 500 és 533 MHz-es változatok nemcsak a hagyományos SECC-2-es, hanem az új FCPGA tokozásban is megvásárolhatók, de utóbbit jelenleg egyetlen alaplap sem támogatja hivatalosan, mint ahogy a nagyobb rendszerbuszt sem. Az Intel új i820-as alaplapi chipsete ugyanis továbbra is késik; jelenleg nincsenek információink a megjelenés dátumáról, bár ez állítólag még az idén lesz.

Ennek ellenére egyes internetes források már publikáltak teszteredményeket bétaverziós alaplapokkal. A PIII-733 + i820 + RAMBUS RAM konfiguráció a tesztek jó részében jobban teljesített, mint a K7 + PC-100 SDRAM. Az azonban már erősen az alkalmazástól függ, hogy az új PIII core és a 256k L2 cache, avagy a nagy sávszélességű RDRAM használt-e jobban. Az egyetlen igazán komoly gond az új processzorokkal, hogy az Intel nem tud eleget szállítani belőlük.

Willamette

Nemrégiben felröppent a hír, hogy az Intel új, belső felépítésű, de továbbra is IA-32-es architektúrát használó csúcsprocesszora, a Willamette néven is ismert P7-es megjelenését előrehozták 2000. első felére, áprilisra. A cég azóta cáfolta ezeket a híreszteléseket, hivatalosan továbbra is a második félévre ígérik a procit. Ugyanakkor nem ez lenne az első eset, amikor az Intel valamivel előbb készül el a vártnál...

K7-700+ MHz?

Az AMD sikeresen beindította új gyárát Drezdában, ahol az Athlonok 0,18 mikronos csíkszélességgel és rézhuzalozott összeköttetésekkel készülhetnek. Több helyről is lehetett hallani pletykákat, hogy ezek az új, akár 900 MHz-es órajelű processzorok még az év vége előtt a boltokba kerülhetnek, az AMD azonban cáfolta ezeket a híreket - állításuk szerint 90 napos tesztelési munkára van szükség a tömeggyártás beindítása előtt, így az új K7-esek majd csak jövő év februárjában gördülhetnek le a futószalagokról.

Solano chipset decemberben?

Úgy néz ki, az Intel érzi, hogy a szeptemberi Caminogate mennyire súlyos presztízsveszteséggel járt, ezért most gyorsan javítani próbál, előrehozva új chipsetének, az i815 Solanónak a piacra dobását 2000. tavaszáról ez év decemberére. Az i815 az i810e alapjaira épül, kiegészülve az AGP 4X támogatással, és valószínűsíthetően az integrált videó mellett lesz lehetőség egy további alaplapi AGP slot meghajtására is. Ez az egész úgy hangzik, mintha az Intel egyszerre orvosolná az i810e (csak az integrált videóra hagyatkozhatunk, illetve nincs AGP 4X támogatás) és az i820 (zűrös RDRAM támogatás, ezért elhagyandó) hibáit, előhozakodva végre olyan szettel, amelyet már hónapokkal ezelőtt ki kellett volna adnia.

VIDEOKÁRTYÁK

Nvidia Quadro

Az Nvidia új grafikus chipet jelentett be, a Quadrót, amely lényegében a GeForce256 grafikai munkaállomásokba szánt verziója. Ennek megfelelően főleg kevésbé látványos, de a nagyobb precizitást igénylő CAD és 3D alkalmazások futtatásához igencsak hasznos bővítéseket tartalmaz. Képes akár 128 MB DDR vagy sima SDRAM kezelésére, és teljesítménye az előzetes tesztek szerint jobb lesz még a Silicon Graphics Visual workstationök alaplapra integrált Cobalt rendszerénél is (pedig az azért már igencsak komoly chipset). Az első kártyát várhatóan az ELSA fogja kihozni, a 64MB Ramot tartalmazó AGP-s kártya ára várhatóan 800 dollár körül lesz. Ez elsőre soknak tűnhet ugyan, de a hasonló teljesítményű 32 megás kártyák ára 1000$ felett van...

3dfx Napalm

A 3dfx bejelentette, hogy a Napalm kódnevű új videokártyájuk hivatalos bejelentésére a Comdexen, az egyik legrangosabb számítástechnikai kiállításon kerül majd sor (tavaly ugyanitt ismerhette meg a világ a Voodoo3-at). Egyelőre csak annyit lehet tudni a chipről, hogy támogatni fogja a T-buffert, a truecolor renderelést, valamint a 3dfx ígérete szerint először eme chip fillrate-je fogja átlépni az egymilliárd pixel/sec álomhatárt. A fejleményekről a következő számban olvashattok.

Asus V6600

Természetesen az Asus is benevez a GeForce 256 chipes kártyák versenyébe, mégpedig az eléggé inflálódott számjelzéssel ellátott V6600-assal. A kártya az egyelőre elérhetőnek számító és megszokott SDRAM memóriával kerül forgalomba, később a váltás (DDR-SDRAM, RDRAM) elképzelhető más számjelzésű termék megjelenésével (tippünk: V6800). Természetesen ők is a már közel ipari szabványnak tekinthető

32 megával nyomulnak. Magyarul a gyártási minőségen felül ez a kártya egy gramm extrát sem ad számunkra a mostanában megjelent Creative és Leadtek termékekhez képest. Az ajánlott és valós kiskereskedelmi árról és a pontos üzletekbe kerülési időpontról egyelőre nem tudni, de a szegmens gyilkos voltát figyelembe véve ez utóbbi dátumot október végére, november elejére tesszük.

A Guillemot-é a Hercules

A Guillemot október 28-án felvásárolta az 1998-as év folyamán 20 millió dollár veszteséget elkönyvelő, korábban erős reputációnak örvendő Herculest. A Guillemot hozzájutott a Dynamite sorozatú kártyáiról elhíresült cég összes logójához, bejegyzett márkájához és egyéb goodwill tőkéjéhez, ami némileg ellensúlyozza a törlesztendő felhalmozott veszteségeket. E felvásárlás része a Guillemot stratégiai előretörésének a multimédiás piacon, hiszen céljuk, hogy 2001-re beverekszik magukat a szegmens öt legnagyobb cége közé.

A TÖBBIEK...

Kenwood TrueX 72X CD-ROM

A Kenwood által preferált, egyedülálló True X technológia egyre jobb teljesítményű CD-ROM meghajtók fejlesztését teszi lehetővé. Legújabb, hetvenkétszeres (!) meghajtójuk - az Interneten olvasható információkból leszűrve - már kinőtte az előző True X alapú drive-ok kezdeti gyermekbetegségeit, és minden tekintetben megállja a helyét. Már nem csak parádés gyorsaságú fájlkezeléssel, de akár harminc-akárhányszoros audio-grabbeléssel is büszkélkedhet (ez utóbbit illetően vannak kétségeink, de több forrásból is megerősítették a hírt). A Zen Research által kifejlesztett True X olvasási eljárás egyszerre hét lézernyalábbal tapogatja le a lemezt. A motor sebessége 70x-es olvasáskor sem több 5000 RPMs-nél, ami nagyon kedvező, hiszen a "hagyományos" olvasók 50x-es sebesség felett már jócskán ennek kétszeresével pörgetik a lemezt, ami az Apolló űrhajó felszállásához hasonló hangeffektust produkál, a rázkódásról nem is beszélve. A P-CAV (Partial Constant Angular Velocity) módban működő Kenwood olvasó esetében a fordulatszám végig alacsony marad, köszönhetően a különleges fejmozgatási és letapogatási módszernek. A drive így csendes és vibrálástól mentes működéssel örvendeztethet meg minket.

CD-RW-DVD Combo

Akinek van CD-írója, CD-olvasója és DVD-ROM olvasója, az biztosan elgondolkozott már azon, mi a fenének három különböző egységgel szűkölködni az amúgy is túlzsúfolt számítógépházban? A CD és DVD technológiában elöljáró cégek most megoldják gondjainkat. A Yamaha és a Ricoh is még októberben bejelentették, hogy különleges DVD-ROM + CD-RW combo meghajtóik a jövő év elején készek lesznek kiszolgálni az eddig három külön egységet követelő feladatokat. DVD olvasó és CD-(újra)író egyben, ha ehhez jó CD-ROM olvasási készség fog társulni, akkor valóban nyerő kombináció lehet. A nagy cégek természetesen távolabbra is tekintenek, jövő ilyenkor talán már DVD-RAM írási lehetőség is kerülhet a mindentudó meghajtók képességeinek tárházába. Más kérdés, hogy gyors duplikáláshoz mindenképpen két meghajtóra van szükség, de az is kevesebb, mint három, viszont tessék elfelejteni a CD-írás közbeni DVD-film bámulást. :)

Creative Nomad II

Az MP3 walkmanek versenyébe tavaly bekapcsolódó cég nagy sikerű lejátszójának újabb változatát jelentette be. Az előd jó tulajdonságait ötvözte a felhasználók igényeivel és a konkurens termékek által támasztott követelményekkel, így a Nomad II könnyen piacvezető szerepet harcolhat ki a jövő év elején. A lejátszó 64MB cserélhető Flash memóriát használ, melyre 1 óra közel CD minőségű zene tölthető fel. A készülék alkalmas 4 órányi beszéd felvételére és számítógépre másolására, valamint beépített 20 csatornás FM rádiót is tartalmaz. Újdonság az USB porton történő adatátvitel, a letölthető firmware általi belső szoftverfrissítés, a távirányító, a háttér-világításos LCD kijelző és a formatervezett ház. A boltokba 2000. első negyedévében kerül, ára 400 dollár alatt lesz.

Cambridge SoundWorks DDT 2500

Az FPS 1000 termékcsaládhoz hasonlóan, a Cambridge SoundWorks a 2000 Digital sorozat esetében sem elégedett meg sokadik, "egyszerű" 4+1 hangszórórendszer piacra dobásával: legfrissebb fejlesztésük, a Desktop Theatre 2500 még tovább hivatott növelni a cég a felhasználók körében megszerzett eddig sem csekély népszerűségét.

A DDT 2500 az FPS 2000 alapjain felépülő, igazi 5.1-es házimozi rendszer: elődjéhez képest elsősorban az 5. "center" hangszóró és a Dolby Digital dekóder megjelenése jelent újdonságot, egyébiránt a technikai specifikációk változatlanok. Az AC-3 funkció rendkívül jól sikerült implementációja nem mindennapi 3D pozícionált hangzást eredményez, e téren a DTT 2500 könnyedén felveszi a versenyt napjaink több százezer forintos specializált házimozi megoldásaival is. A Cambridge SoundWorks legújabb terméke kategóriájához képest meglehetősen kedvező, kb. 80 000.– forintos nettó fogyasztói áron kerül majd a hazai boltokba.

Videologic Sirocco Pro

Az angol illetőségű Videologic – új nevén Imagination Technologies – valószínűleg megtalálta helyét a piacon, hiszen a nem túl sikeres 2D/3D grafikuskártya fejlesztéseik mellett meglepően széles választékkal büszkélkedhetnek multimédiás és házimozi hangszórórendszerek terén. A Sirocco (2.1) és Sirocco Crossfire (4.1) mellett Dolby Digital 5.1-es házimozi hangrendszerük is van DigiTheatre néven. Nemrégiben jelentettek be két új terméket. Az egyik kimondottan az olcsóbb, de jó minőségű kategória bajnoka, a neve Sirocco Spirit. A két hangszórós rendszerhez nincs külön mélysugárzó. Az erősítő elektronikája az egyik hangszóróba van beépítve, kezelőszervei pedig annak hátfalán kaptak helyet. A rendszer a régi Sirocco hagyományokat tükrözi, igen jó minőségű hangja mellett az olcsóságával tűnik ki igazán. A másik véglet igényeit kielégítendő jelent meg a Sirocco Pro hangrendszer. A high end minőséget célzó rendszer kedvező ára miatt (549 angol font) könnyen a házi stúdiók és amatőr zenészeknek kedvencévé válhat. Analóg és digitális (96 kHz-es 24 bites DAC) bemenettel, valamint három sávos aktív szűrővel is ellátták. Sajátos lehetőségei közül a két hangszórós monitor funkció kiemelendő. A subwoofert kiiktatva az aktív szűrő a teljes jeltartományt a két szatellit (3 utas) sugárzóra kapcsolja, így a zenei anyag a hagyományos hi-fi rendszerek felépítése szerint ellenőrizhető.

PC GURU hardware team

AIBO

Nem tudom, közületek hány embernek volt szerencséje olvasni Philip K. Dick Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokról? című regényét, amelyből Szárnyas fejvadász címen remek mozifilm is készült. A könyvet sokan tekintik a cyberpunk stílus előfutárának, és a rendkívül sötét jövőkép az egyik egyedi vonása. A XXI. század közepére a Föld szinte összes állatfaja kihalt, és az emberek robotmásolatokat, replikánsokat tartanak helyettük.

A fentiek futottak át rajtam, amikor először hallottam Aibóról, az első igazi, megvásárolható és hazavihető robotról. A Sony high-tech játékszere ugyanis teljes joggal nevezhető robotnak, a szó oly régóta használt, sci-fi regényekbe illő értelmében. Mielőtt azonban nagyon előreszaladnék, lássuk, hogy mi is ez a műkutya valójában. Július folyamán került forgalomba - összesen 5000 példányban - a japán cég technikusainak és tudósainak több éves munkájával kifejlesztett apróság. Az USA-ba jutott 2000 Aibo négy óra alatt fogyott el, a Japánba került háromezret viszont húsz perc alatt kapkodták el annak ellenére, hogy egyetlen kutyusért 2500 dollárt, vagyis több mint félmillió forintot kellett fizetni! A hatalmas vevői nyomásnak engedve a cég további tízezer példányra vett fel rendeléseket, talán mondanom sem kell, hogy ki kell sorsolniuk a szerencséseket, akik majd hazavihetik újdonsült kedvencüket.

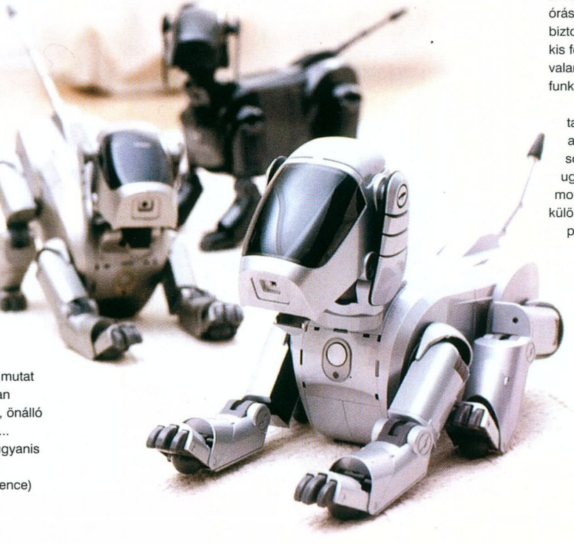
De hát mi is az, ami ennyire megfogta ily sok ember fantáziáját? Nos, Aibo három üzemmódban is képes működni: az elsőben távirányítással vezérelhető, a másodikban pedig előre beprogramozott kunsztokat mutat be. A harmadik üzemmódban azonban senki sem irányítja, önálló akarata fogja csak vezérelni... Nevének első két szótagja ugyanis az AI, vagyis a mesterséges intelligencia (artificial intelligence) rövidítése. Így egyből érthető, hogy a technológia-őrült, csúcsszámítógépeket és hasonló ketyeréket gyűjtők miért hajlandók ekkora összeget kiadni - a műkutya hosszú, régóta várt folyamat első lépcsője. Oly sokszor olvashattunk már az ember önmagának teremtett segítőiről, Asimovtól Disney-ig számtalanszor találkozhattunk velük, a valóságot kivéve. Ezek után ki ne lenne kíváncsi az esetlen kis fémszörnyre, a robotika első kis diadalára, a kézzel fogható sci-fire?

Aibo kis testében 64 bites RISC processzor dolgozik, ez az ő agya és szíve. A 16 megabyte memória kicsit kevésnek tűnik, de kutyusunkat az Aperios nevű, specializált oprendszer vezérli, nem a Windows :)... A külvilágot számtalan érzékszervvel figyeli: egy színes videokamera, egy hőkereső szenzor, két sztereó mikrofon, távolságmérő, tapintó szenzorok és gyorsulásérzékelők segítik az eligazodásban. A másfél kilós, harminc centis kutya feje, füle, álla, lábai és persze farka egyaránt szervókkal mozgatható, kommunikálni pedig hangokkal, szemeinek különböző színben való villogtatásával, és persze a farkával képes, akárcsak igazi fajtársai.

Ezen csúcstechnikai arzenál mellett meglepőnek tűnhet, hogy a dobozából kiszabadított, és frissen bekapcsolt Aibo elsőre még csak járni sem tud. Napokig tart, amíg úgy-ahogy biztonságossá válnak kezdetben esetlen mozdulatai, amíg megtanul lépegetni... Ugyanis ez a tanulási képesség a robot szoftverének egyik alappillére. Minden egyes robot rendelkezik 8 MB program-memóriával, amelyet tapasztalatai alapján tölt majd fel. Az alapvető mozgási és tájékozódási funkciókon kívül szokásokat is kialakít magának, bár ehhez tulajdonosának, vagyis inkább gazdájának közreműködésére is szükség van: nevelni kell. Egy simogatás vagy koppintás a fejére, és a kutyus lassan megtanulja, mit szabad és mit nem. Pacsit ad, kergeti a labdáját, és ha egyedül érzi magát, figyelmet igényel, ugatva követeli, hogy valaki játsszon vele, és ha ez a módszer kudarcot vall, felderítőútra indul, hogy elfoglalja magát. Mozgása kifinomul, megtanul segítség nélkül felkelni, ha elesne, és időnként vidám tánccal szórakoztatja gazdiját. Körülbelül három hónap alatt éri el a kifejlett kort, bár szokásai és magatartása nem állandósulnak, például rendszeres gyakorlás nélkül el fogja felejteni a betanított trükköket. Egyszóval, nagyon sok tekintetben pontosan ugyanolyan, akár az igazi kutyák. Ebben persze nagy szerepük van az előre eltárolt mozgásformáknak, amelyeket szakemberek gárdája alakított ki gondos munkával.

Programja képes ötféle érzelem (szeretet, szomorúság, öröm, düh és félelem) tetszőleges kombinálására, és ezek kifejezésére. Az emberi arcok felismerése egyelőre meghaladja képességeit, és aligha fogja felhozni az újságot neked, vagy képedet összenyálazva felébreszteni reggelente. Viszont nem kell etetni, reggelente a természet hívását kielégítendő egészségügyi sétákra vinni - és garantáltan nagyobb feltűnést kelt, mint élő társai :). Mindemellett a kutyulit nem ajánlott kivinni a lakásból, mert sem külső burkolata, sem programja nincs felkészítve arra a környezetre.

Tulajdonosainak beszámolói szerint néhány nap elegendő arra, hogy az ember megszűnjön gépként gondolni rá, „az"-ból „ő" lesz, az emberek többsége szóhoz sem jut a döbbenettől. Egyetlen igazi hátránya, hogy az akkumulátora mindössze másfél órás működésre elegendő energiát biztosít, és utána vissza kell térnie kis fészkére, mely töltőállomásként, valamint az esti alvás színtereként funkcionál.

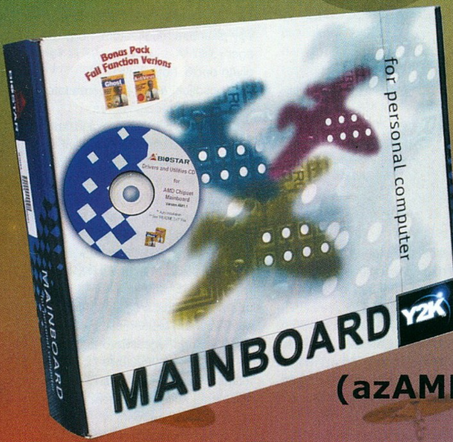


Jobban belegondolva, az ár talán nem is olyan borzasztó, és a tömeggyártás ezt bizonyosan sokkal lejjebb viszi majd. A Sony ugyanis ezt az első párezer modellt csak amolyan különlegességként hozta ki, és persze a piac felderítésére - tapasztalataik azt mutatják, hogy a robot-kedvenceknek van jövője. Aibót hamarosan új, fejlettebb programokkal vezérelt robotok szériái követik majd, a sci-fi írók pedig újabb témát felejthetnek el mindennapossá válása miatt. Még belegondolni is elképesztő.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Leadtek

- Független, "pipeline" rendszerű transzformálási, fényhatást kezelő, Setup és renderező motor;256 bites (4xAGP) technológia;
- 1x/2x/4xAGP teljes támogatása (Fast Writes);
- Digital Flat Panel interfész (1600*1200-ig);
- NTSC/PAL TV kimenet;
- DVD- és HDTV-kész tömörítés MPEG-2 dekódoláshoz;
- Microsoft DirectX 7.0 és OpenGL ICD teljes támogatása;
- Operációs rendszer támogatás (OS/2, Linux, BeOS);
- PC99 és PC99a kompatibilis;
- Windows 4.0, Windows 9x és Windows 2000 driver-kész.



BIOSTAR alaplapok

2 év garancia

Norton Ghost · Norton AntiVirus

AMD K7 Athlon processzorokhoz

(azAMD ajánlásával akár 700 MHz-ig)

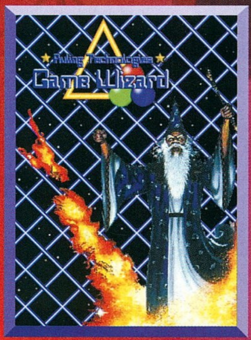
JS JAZZ SPEAKERS hangfalrendszerek

már iMAC kivitelezésben is!

A3S Technology

ADVANCED 3D SURROUND

Rockfire játékvezérlők



Game Wizard

játékvezérlő szoftver

A létező leghatékonyabb játékvezérlő szoftver!
Felhasználóbarát, egyszerű alkalmazás.
Az összes játékvezérlőt kezeli.
Egyedi beállítások.
Megjegyzi az utolsó 10 játék- és vezérlőbeállítást.
A digitális eszközöknél nincs szükség kalibrálásra.
Minden USB-s eszközzel használható.

Rockfire Certified Standards

Halberd Knight

Programmable

"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."

Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu

Kelly-Tech

Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

IntelliMouse Explorer

AZOKNAK, AKIK NEM AKARNAK TÖBBÉ EGERET PUCOLNI

Bármennyire is furcsának tűnik, számítógépünk egere az egyik legódivatúbb eszközünk. Amíg computerünkben a többi egység technikailag szinte folytonosan megújul (gondoljunk csak az egyre gyorsabb processzorokra és videokártyákra, vagy a rohamosan „növekedő" winchesterekre), mutatóeszközünk lényegében csak apró és alapvetőnek nem nevezhető változtatásokon (több gomb, görgető kerék…) ment keresztül. Mostanáig…

Mostanáig, mert a Microsoft előrukkolt valami forradalmian újjal (persze, a forradalmiságot nem kell annyira komolyan venni). Be kell vallanom, amikor az első képeket megláttam (az akkor még csak béta stádiumban létező) IntelliMouse Explorerről, már akkor elhatároztam, hogy az elsők között leszek, akik vesznek ilyet. Nemsokára tervem valóra válhatott, mivel (kedves munkahelyem és a Microsoft jóvoltából) Hamburgba utazhattam egy Microsoft konferenciára, ahol valóban láthattam ilyen egeret, beszereznem mégsem ott, hanem az egyik hamburgi áruházban sikerült (potom 130 márka), de a lényeg, hogy a kicsike az enyém lett.

„Mitől olyan nagy szám ez az egér?" Kérdezték a kollegáim, amikor büszkén megmutattam nekik. Három tulajdonságát tudtam kapásból megemlíteni (fontossági sorrendben): a.) nem kell pucolni, ugyanis optikai b.) bármilyen felületen használható, a csupasz asztalon vagy akár még a nadrágunkon is c.) nagyon szép d.) könnyű. (huh ez négy lett … :))

Tehát, hogyan is működik? Az IntelliMouse Explorer jóval „okosabb" hagyományos „optomechanikai" működésű testvéreinél, mivel belezsúfoltak egy digitális fényképezőgépet és egy processzort is. Az előbbi másodpercenként 1500 felvételt készít, a 18 MIPS teljesítményű DSP (digitális jelfeldolgozó processzor) ezt dolgozza fel. A képekből a processzor kiszámítja, hogy az egér elmozdulása mekkora és milyen irányú volt. (Ezt a folyamatot a Microsoft IntelliEye technológiának nevezi.) Ahhoz, hogy jó minőségű képek készülhessenek, az egér alján erős fényforrás világítja meg a felszínt ferde (ideális) szögben. Ha az egeret a hátára fordítjuk, ez a fény 1 másodperc múlva lekapcsol, nehogy a szemünk sérüljön.

„Optikai egér? Ez nem újdonság!" Vágta rá az egyik munkatársam. Na persze, de azt az apróságot ne felejtsük el, hogy a „hagyományos" optikai egerek különleges

egérpadot (megfelelően rácsozottat) és szoftvert igényeltek, a hátrány több volt, mint az előny!

Lássuk az új technológia mennyiben hasznosabb! A Microsoft egeréhez nem kell sajátos egérpad, sőt semmilyen sem szükségeltetik. Szinte bármilyen felületen használható, ez alól csak a tükröződő felszín a kivétel. Nincsenek mozgó alkatrészek, golyó és görgők, tehát nincs szükség pucolásra, valamint nincs kopás. A mozgó alkatrészek hiánya kisebb súlyt is eredményezett. Alapkiépítésként az egeret USB csatlakozóval látták el, de kapunk a csomagban USB-PS/2 átalakítót is. Az USB csatlakozás nemcsak könnyebb installálást jelent, hanem nagyobb sebességet is, mivel míg a hagyományos PS/2-es egér mintavételezési frekvenciája körülbelül 40 Hz, addig az USB csatlakozójúé 120 Hz! Mikor számíthat ez? Például olyan játékokban, amelyekben az egérnek gyors mozdulatokat kellene követnie. (Nocsak, nocsak, csak nem a kvék?)

Pár szót a kinézetről. El kell ismernem, hogy a sok-sok előnyös tulajdonsága mellett engem mégis a külseje fogott meg leginkább, a képeket elnézve remélem, ti sem gondoljátok másképp: ez az egér szép. A hatást fokozza, hogy hátul külön piros led világít (elsőre azt a csalóka hitet keltve, hogy ez a működéséhez szükséges világítás, de ha jobban megnézzük, láthatjuk, a lámpácska inkább marketing célokból kerülhetett egerünkbe…). Köszönhetően a sima felületnek a tapintása némelyek szerint a hosszabb használat után csúszóssá válhat, de megvallom, én ezt még nem nagyon vettem észre. Az egér hosszabb, mint átlagos társai, a legtöbbet használt bal gomb (a mouse jobbkezes, mint az alakjából is látható) jó nagy. A már szokásosnak mondható gördítőkerék könnyen lenyomható, puhán gördül. Jobb oldalon további két gombot helyeztek el, amelyek a hüvelykujjunk ujjperceivel nyomhatók be. Az egérhez kapott IntelliMouse 3.0 vezérlőszoftver segítségével természetesen minden gomb szerepe programozható, alaphelyzetben a két további gomb az Internet Explorerben az előre-hátra funkciót képviseli. (Innen jöhet tehát a név.) Amikor felinstalláltam a szoftvert, egy pillanatra megijedtem, hogy az egér rossz. A driverben ugyanis van olyan opció, hogy ha azt bekapcsoljuk, akkor az egérmutató a gyorsabb mozdulatokra nagyobb, a lassúbbakra kisebb elmozdulással fog reagálni.

Nos, nekem ez az installálás után valahogy bekapcsolódott, és meglehetősen kényelmetlen volt, míg rá nem jöttem, hol a bibi.

A leírás szerint az egér használható Microsoft Windows 95/98, Microsoft Windows NT 4.0, Mac OS 8.51 vagy későbbi operációs rendszerek alatt (tehát Macintosh-on is működik, igaz, ehhez külön meghajtóprogram kell).

A Windows 2000 már telepítéskor automatikusan felismerte, külön driver sem kellett.

Az Explorer a magyar pénztárcának még kicsit drága, de később ez biztosan változni fog, és akkor egyre többünk asztalán láthatunk ilyen eszközt.

Lóti

LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Miközben a Microsoft „nyomul" az új Explorer egérrel, felmerül a kérdés: mit nyújt a nagy vetélytárs (az egerek piacán), a Logitech. Az optikai egerek frontján a Logitech megoldása a trackball (ha jól emlékszem, TrackMan Marble névre hallgatott), amely úgy működött, hogy a felül található piros görgető-golyót telepöttyözték fekete pontocskákkal, és a belső optikai lézer ezeket „figyelte". Tehát maradtak a mozgó alkatrészek, a golyó stb. A hagyományos egerek piacán viszont egyértelműen a Logitech viszi el a pálmát például a címben szereplő egérkével is. A Cordless MouseMan Wheel nevéből rögtön kiderül, hogy „farkatlan", azaz rádiós, valamint görgető kereke is van. A vevőegységet csatlakoztatjuk a számítógépünk PS/2 (vagy átalakítóval soros) portjára, az egérbe behelyezzük a mellékelt 2 db elemet, és máris szabadon (legfeljebb 2 méter távolságból) használhatjuk a mutatóeszközt. A megszokott gombokon kívül rendelkezik egy oldalsóval is, amelyhez (és a többihez is) a meghajtószoftver segítségével különböző funkciókat rendelhetünk. Az egér fő előnye (számomra) a bal oldalán elhelyezett gumis felület (nem csúszik), továbbá a tetszetős és igen praktikus külső (erről azért is nem írok bővebben, mivel a képek többet elmondanak). Amit felróhatunk : az átlagosnál kissé nagyobb súly és a rádióátvitel okozta alacsonyabb reagálási sebesség (a hard core játékosoknak készült Logitech Gaming Mouse nem véletlenül kapott USB csatlakozót).

Joystick parádé

Ahogy azt esetleg észrevettétek, a Guru jelen számának elkészítésében végül a szokásosnál nagyobb szerepet vállaltam :). Shoebaron csak kiosztotta a megszokott melót, de pont lapzárta előtt Gale G400-asa kicsit túlreagált valamit, és így extra adag gépelnivaló szakadt a nyakamba... de legalább jól jött a feszültség alkalmankénti feloldására a három joystick, amit a nyakamba akasztott (azért ezt a mennyiséget már hazavinni se egyszerű :).

SAITEK ST110

Ez a Saitek legkisebb joystickje, mondhatnánk azt is hogy az alapmodell. Képességei terén azonban nincs szégyellnivalója, lássuk mi mindenre is képes. Van először is egy igen jó és stabil kiépítésű karunk, kellemesen nagy talapzattal. Ez először billeget mondjuk az asztalomon, de aztán hamar kiderült, hogy csak a kábele lóg ki a számára készített furatból. Külön öröm lehet sokak számára, hogy a kart egyenesben tartó rugó erőssége állítható, legkeményebb fokozaton kifejezetten fárasztó volt az X-Wing Alliance-ben a nagy dög YT-1300-assal manőverezni. Szimulátor-őrülteknek azonban pont ez kell, hisz ott finom, apró mozdulatokkal kell kormányozni a gépet.

Maga a kar egy kicsit kicsinek bizonyult - de hát olvashattátok már, hogy az én tenyerem valamivel nagyobb az átlagosnál. A jó formai kialakítás miatt pedig nem is volt ez annyira kényelmetlen, inkább csak zavaró. A kar tetején négy gombot helyeztek el, ami mindenkinek nagyon hasznos lehet, és még egy gázkarnak is jutott hely. A mozgatás kellően finom volt, bár a joystick teljesen analóg - elkalibrálódást viszont nem tapasztaltunk, bár a control panelen azért alaposan kell beállítani a kicsikét. Összességében érezhető, hogy a fiatalabb korosztályra tervezték, remek darab, csak sajna a hardware guide-ból maradt végül ki. Sebaj, a következő kiadásban már valószínűleg benne lesz.

SAITEK SP550

A második Saitek joy érdekes hibrid, ugyanis valójában ez egy gamepad és egy botkormány kombinációja. Először a padet kell csatlakoztatni a game port-ra a hangkártyánkon, majd szükség esetén ehhez illeszthetjük a joyt. A feltételes mód nem véletlen, itt ugyanis akadtak kisebb kifogásolnivalóink. Az első az, hogy bár a kar formája megegyezik az ST110-el, mégis lespóroltak róla két gombot. Márpedig a jobb kéz ujjai nagyon is sok funkciót tudnának kezelni, ennél a karnál viszont a bal kéz fog ugrálni. A gázkar lenne az első, amire tapadnia kellene, de az meg egy kicsit nehézkesen mozog. A gamepad gombjait is ezzel a mancsunkkal kellene kezelni, amelyek elhelyezése sajnos inkább ahhoz az üzemmódhoz van igazítva. Így aztán, bármennyire is érdekes és ötletes ez a szétszedhető, „2-az-1-ben" design, a gyakorlatban nem működik tökéletesen. A gamepad viszont jó, bár azoknak inkább Shoe az ismerője, igaz itt is a kisebb kezek tulajdonosaira gondolhattak a tervezők. Annak ajánlhatjuk tehát ezt a joyt, aki inkább a gamepadet szeretné gyakrabban használni, és csak alkalmanként van szüksége a stickre.

LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D

Meg kell mondjam, hogy nem éppen rövidke számítógépes pályafutásom során még nem volt alkalmam ilyen mókás installálásban részt venni. A Logitech igen nagyot alkotott, az USB-s joy telepítése, majd kalibrálása végig grafikus megjelenítéssel, és poénos hangeffektekkel tarkított, különösen a végén, a gombok tesztelésénél kellett nagyon röhögnöm :).

További öröm volt, hogy - bár ez csak gyanú - a jelek szerint a szoftver érzékelte az X-Wing Alliance jelenlétét a gépemen, és rögtön be is töltötte a hozzá tartozó konfigurációt. Lehet hogy ez csak véletlen egybeesés, de az is lehet hogy vele volt az Erő...

A joy design-ja rendkívül jó. A kar egyszerű formáján remek fogást talál kezünk, a gombok körül pedig futurisztikus rajzolatok jelzik funkciókat. A talapzatra még egy hangyányi iMac stílusú átlátszó műanyag is került. Funkciók terén a Wingman család új tagja a középkategóriába sorolható - hét gomb, egy nyolcirányú hat kapcsoló, és egy gázkar található rajta, valamint a kar maga is elcsavarható a függőleges tengely körül, így oldalkormányként funkcionálva. Mostanában, ahogy azt ti is észrevettétek, sosem látott mértékben nő a számítógépet vásárolók és játszani vágyók tábora, és eme tábor igényei egy erősödő középkategória után kiáltanak a joystickek választékában. A kedvenc Cyborg 3D-m méltó társa ez a Wingman, ami azt illeti szinte minden szempontból egyenrangú vele (ami nincs jelen, az a balkezesek támogatása, ez is szigorúan „jobbos joy" :). Az USB-nek köszönhetően a kart nem kell újrakalibrálni, és a mozgatás a tesztek közben mindvégig elsőrangú volt. Strapabíró, szép és jó is - újabb pont a Logitechnél.

Laa-Yosh

HP Vevőszolgálat: 382-1111 http://www.hp.hu

MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Azért érzi úgy, hogy most tényleg sikerülne ekkora lufit fújnia, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

AQUA
computer
Bp. 1070 Dohány u. 36.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
Csütörtökön: 10-19
www.aqua.hu
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Minden héten új akció!
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának
befizetésével elvihetők.

LORD
COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig.
OKTÓBERTŐL SZOMBATON IS NYITVA 10 - 14 ÓRÁIG!
MÁR 3 HELYEN A VÁROSBAN!
HÉÉÉ HAVER!
Akarsz P-II 500MHz-es gépeken
hálóban 9ed magaddal játszani,
akkor gyere a GameStation-be a
WESTEND CITY CENTERBE...
SzuperGigaCool sávszélesség a
legjobb siteokhoz!
CoolStation, CyberStation
KereeStation... :)
KARÁCSONYI AKCIÓ!
50 000 Ft
FELETTI VÁSÁRLÁS ESETÉN, ÚJÉVI
SORSOLÁSUNKON VISSZANYERHETI
VÁSÁROLT TERMÉKE VÉTELÁRÁT!
ÚJ ÜZLETÜNK A
WESTEND CITY CENTERBEN!

LifeView TV Tuner Kártya és Kamera Akció !
LifeView TV Tuner+ FM Rádió
+TXT+Távirányító+Digitalizálás
+ Ajándék Mikrofon
17600.-FT+Áfa
USB ROBO CAMERA
Videokonferencia KIT
+ Ajándék Mikrofon
13600.-FT+Áfa
FlyVideo'98 FM
TV Tuner, FM Radio, Video Capture Card
LifeView USB RoboCAM
The Revolutionary USB CAMERA
EAST COMPUTER KFT
1107 Bp. Ceglédi út 1-3 (a Fészek áruház területén)
T/F: 431-3439, 06-30-944-6650 E-mail: eastcomp@matavnet.hu
Postai utánvétel - Viszonteladók jelentkezését is várjuk.

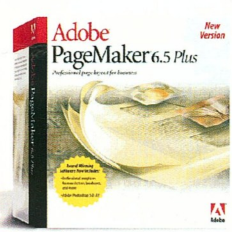
COMPSERV
TRADE COMPANY
XIV. Bp.,Nagy L. kir. útja 168.
Tel.:36-36-36-1,25-15-777
ÁRLISTÁNK:
Faxbank: 2-333-666, 2130 ##,
www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és
nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!
5 év garancia
CTC Számítógépek
Cel333MHz/64MB/4,3GB/48xCD/
4MB-AGP vid./ SB komp./106g.bill/
egér/ 180W hangszóró/ Midi ATX
119.000,-
GABA 14"1024x768
digitális monitor
29.600,-
ÚJDONSÁG
GeFORCE256
62.700,-
Monitor vezérlő
NVIDIA GeForce256
32MB/64MB 5ns SDRAM
RAMDAC 350MHz / AGP (4x/2x/1x)
TV Output / 60Hz - 240Hz
Rockfire
Avant Guard
Silver Hawk III.
5.200,-
3.200,-
JAZZ SPEAKERS
VIVID 360W PMPO hangszórók
6.500,-
12.200,-
800W PMPO J-7907
ASUS
ALAPLAPOK, VGA VEZÉRLŐK!

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
ATi
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
TV-TUNEREK
A referencia kártya:
PCI-buszos
teletext
FM rádió (opc.)
távirányító (opc.)
AVI digitalizálás
TV-tuner
kamera
MPEG1 digitalizálás
3D VGA
16/32 MB
teletext
MPEG2 digitalizálás
hardver DVD
VIDEODIGITALIZÁLÁS
Újdonság!
Szerkesztés, vágás DV,
illetve Digital8 kamerákhoz
STUDIO DV
további Pinnacle
termékek:
DC10plus (S-VHS)
MP10 (MPEG1-CD)
DC30plus
DV200 (IEEE 1394)
DC1000
DVD1000

Software news

ADOBE PAGEMAKER 6.5 PLUS!

Az Adobe minden hír ellenére továbbra is fejleszti a PageMaker DTP-s alkalmazását, melyet elsősorban a kis- és középvállalatoknak, illetve az üzleti élet szereplőinek szán. A PM. 6.5 Plus! egyik újdonsága a kibővített toolbar, amely igen hasonlít a



Microsoft Office menüszerkezetéhez. Jelentősen kibővítették a program import lehetőségeit, így számtalan szövegszerkesztő (MS Publisher 97/98, WordPerfect stb.), adatbázis-kezelő (Lotus 1-2-3) valamint rajzprogram (CorelDRAW! 9) adatait képes fogadni. Az export lehetőségek közül említésre méltó az Adobe PDF formátumba való közvetlen kimentési opciója. A PageMaker 6.5 Plus! CD-n természetesen megtalálható a Photoshop 5.0 LE változata is.

http://www.abobe.com

METASTREAM, METAFLASH-TECHNOLÓGIA ÉS A WEB.

A multimédiás (pl. Flash) és a 3D-s Web oldalak nagy népszerűségnek örvendenek. A MetaCreations, mint az egyik legnagyobb 3D-s fejlesztő természetesen erről sem maradhat le. Az idén megjelent alkalmazásai, mint például a Poser 4, vagy a Ray Dream Studio már az új, MetaCreations és Intel fejlesztésű 3D-s Web technológiának, a MetaStreamnek és a MetaFlash-nek is eleget tesznek.

E technológia segítségével - a megfelelő plug-in letöltése után - a böngészőkben 3D, fotó-realisztikus, texture-mapped modelleket tekinthetünk meg, illetve forgathatunk. A Metastream modellek létrehozásának kétféle módszere létezik. Egyik, hogy közvetlenül kimentjük pl. a Poser 4 programból a 3-D-s modellt MetaStream formátumba. A másik módszer szerint az ún. MetaFlash fényképezőgéppel egyszerűen lefényképezzük a tárgyat több oldalról, majd a mellékelt szerkesztőprogram segítségével kimentjük a megfelelő formátumba.

DREAM STATION: AUDIO SIMULATION

A professzionális zeneszerkesztők fejlesztésének üteme ez évben is lelassult. A piacfelmérések szerint napjainkban a vásárlók az egyszerű, zenei tudást nem igénylő (pl. Music Maker) szerkesztőket részesítik előnyben. A Dream Station™ ezzel az üzleti

felfogással épp ellentétes irányba halad, szerintük ugyanis előbb-utóbb mindenkinek

szüksége lesz profi zeneszerkesztő programra. Az Audio simulation programjuk nemcsak professzionális zeneszerkesztő, hanem ráadásul az utóbbi évek

egyik legizgalmasabb zenei alkalmazása.

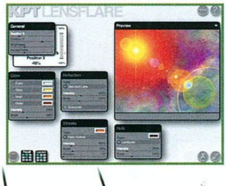
A program analóg és digitális modellező képessége (SmartOSC) a valódi synthesizer lehetőségével vetekszik. A 32 trackes Sequencer része 100 pattern, virtuális és teljes MIDI kezeléssel rendelkezik. Három wave form oszcillátorra (FM, PCM),

valamint az IIR filter, a VCA , az Amplifiler és az LFO lehetősége szinte korlátlan távlatokat tár elénk. A nyolc darab sztereó csatorna keverése és a lenyűgöző, programozható effektprocesszor (Chorus, Flanger, Phaser) pedig magáért beszél. Az Audio simulationhöz mellékelt zenék minősége egyszerűen megdöbbentő.

http://www.audio-simulation.de

KPT6

Lapzártakor érkezett a hír, hogy az egyik legnépszerűbb Photoshop plug-innak, a KPT-nek hatos változata nemsokára megjelenik. A program felépítése és kezelése a hagyományos KPT megoldást követi. Részei: KPT- Goo, Equalizer, Projector, Gel, Materializer, LensFlare, Turbulence, Reaction valamint egy bonusz plug-in csomag (SceneBuilder, SkyEffects stb.). A KPT 6 természetesen



■ *Megjelent a Netscape Communicator legújabb változata, a v4.7, amelyben a Nullsoft Winamp 2.5, az AOL Instant Messenger 3.0 valamint a Macromedia Flash 4.0 egyaránt megtalálható. A Netscape v4.7 érdekessége a Real Networks technológiáit használó Netscape Radio. A Netscape v5.0 késik...*

■ *A holland illetőségű Centrum Voor Wiskunde en Informatica csoport mindössze hét hónap alatt törte fel az 512 bites RSA -155 kódolási algoritmust.*

■ *78 eves korában elhunyt Akio Morita, a Sony Corporation egyik alapítója. Akio nevéhez fűződik a walkman megalkotása.*

■ *Kompatibilitási gondok adódtak az október 23-án megjelent Mac OS 9-cel. Nehézségek léptek fel az Adobe Type manager és az Adobe Type Reunion futtatása esetén. A rendszer hibajavításai és az eddig megjelent Mac programok OS9 frissítései sorra jelennek meg.*

■ *Az elhíresült Melissa vírus, illetve ennek két újabb változata újra támad. A Melissa.U valamint a Melissa.V nevű kártevők az Outlook levelezőprogram felhasználói címlistáján szereplő egyénnek elküldik magukat, illetve megpróbálnak letörölni egyes rendszerelemeket.*

■ *Megjelent a Apple népszerű multimédiás lejátszójának, a Quick Time-nak a 4.03-as változata.*

■ *A Gateway leállította a nemrég beharangozott új Amiga, az AmigaNG fejlesztését. A cég nyilatkozata szerint az Amiga felhasználók az Amigát nem mint gépet szeretik, hanem az AmigaOS-t, mint a mai napig egyedülálló operációs rendszert kedvelik.*

■ *Genfben Bill Gates bemutatta a Windows CE alapra épülő mobiltelefon első prototípusát. A színes kijelzésű számítógép-telefon segítségével Internetezni is lehet (levelezés, Web böngészés).*

HIRCSOKOR

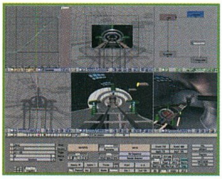
beépített MetaStream és MetaFlash lehetőséggel rendelkezik.

http://www.metastream.com.
http://www.metacreations.com

BLENDER V1.65

Nemrég jelent meg a Linux alatt már évek óta fejlesztett ingyenes (!) 3D-s modellező és animáló programnak Windows változata (mérete 950 K). A modellező szekció poligon, curves, NURBS, text és metaballs, míg az animációs rész a hagyományos keyframe

megoldás mellett motion curves, morph és kinematics (IK) lehetőségekkel rendelkezik. A Blender képes beolvasni és kimenteni a Targa, JPEG, Iris, SGI movie, továbbá az Amiga IFF kép és



animációs adatformátumokat. A program képességeiről a CD mellékleten található kép és animáció gyűjtemény (shutils/blender) megtekintése után mindenki tisztább képet alkothat. A

szoftver további előnye, hogy létezik BeOS és Solaris átirata.

http://www.blender.nl

LINUX - 1999
COREL LINUX

A tavasszal beharangozott Corel Linux minden bizonnyal már megjelent, mire az olvasó ezeket a sorokat olvassa (a béta verzió szeptemberben jelent meg). A Corel szerint az ő Linux változatukat könnyű lesz telepíteni (grafikus telepítő program), konfigurálni (Control Center) és persze használni is. A CD-n megtalálhatjuk majd a népszerű KDE-t, és természetesen a Corel eddigi Linux programjait. Új

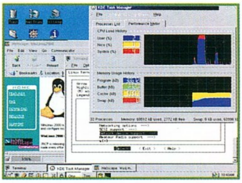
hír, hogy Mac OS-re (PPC) is átírják a Corel Linuxot.

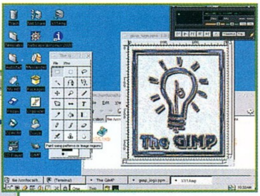
http://www.corel.com

QNX2000

Valószínűleg sokan találkoztak már a kanadai QNX Software egy lemezes QNX Linux demováltozatával. Ősszel jelent meg a tizennyolc éves születésnapját tartó QNX v4.23 változata, amely Y2K kompatibilis. A rendszer lelke a Neutrino v1.1 microkernel. Újdonság, hogy forgalomba hozták a QNX ELAN-104 fejlesztői KIT-et (Acrom)

http://www.qnx.com





WINLINUX2000

A WinLinux a Microsoftot legféltettebb "szentélyében", magában a Windowsban támadta meg. Mint a neve is mutatja, ez olyan Linux, amely kizárólag Windows alatt indítható el. Lényegesebb paraméterei: nem kell újra partícionálni a háttértárlónkat és könnyű telepíteni. A rendszer mérete 120 MByte tömörítve - így

WinLinux 2000

sajnos nem fér rá a CD-mellékletre :-(((- telepítéséhez kb. 500 MByte helyet kell biztosítanunk a háttértárolónkon. A FAT16 és 32 rendszert minden gond nélkül kezeli, ellenben NTFS (NT) partícióra nem hajlandó feltelepülni. A csomagban megtalálhatjuk a népszerű K Desktop Environmentet (KDE), illetve a Netscape Communicatort.

http://www.winlinux2000.com

ULEAD: WEBRAZOR PRO 2.0

A Ulead Systems, Inc., Seyboldban (San Francisco) mutatta be a WebRazor Pro 2.0-ás változatát. A közkedvelt Web programcsomagban megtalálható a Ulead GIF Animator 4 (az egyik legnépszerűbb GIF-animátor), a Ulead COOL 3D v2.5 (3D logo szerkesztő és animáló), a Ulead SmartSaver Pro 2.0 (Web grafika és GIF-animáció optimalizáló) és a Ulead Photo Explorer 5 (Multimédiás alkalmazás). A csomag ára 129$ helyett 2000. január 01-ig mindössze csak 89$.

http://www.ulead.com

Angler

Az itt ismertetett programok közül az újság CD mellékletén a Dream Station: Audio simulation, a QNX v4.25 valamint a Blender v1.65 megtalálható.

angler@freemail.c3.hu

HIRCSOKOR

■ Letölthető a Microsoft Internet Explorer 5.0 (q2436530) Security frissítése, amely többek közt az "IFRAME ExecCommand" és a "Download Behavior" hibáit küszöböli ki.

■ Ugyancsak letölthető Fazekas László animátor programjának Windows, Linux illetve Amiga változata. A program neve FirkaFilm.

HIRCSOKOR

Hangemberek

TALLÓZÓ

	Altec Lansing ACS 54	Logitech SoundMan X2
Formatervezés	9	10
Telepítés	10	9
Vezérlés	7	8
Hangminőség (audio CD)	8	7
Hangminőség (játékok)	9	6
Hangminőség (DVD – házimozi)	8	6
Ár/teljesítmény	10	6
Összesen	**61**	**52**

Az októberi PC Guruban tett felelőtlen ígéretemnek megfelelően e helyütt folytatom multimédia hangszórórendszereket bemutató sorozatomat két újabb terméket, az ACS54-et és a SoundMan X2-t véve könyörtelenül bonckés alá. Előbbi típus az elmúlt részben részletesen is ismertetett Altec Lansing fejlesztése, míg a "Hangember" révén az ez idáig elsősorban vezérlőeszközeiről, kameráiról és szkennereiről elhíresült Logitech követel magának részesedést a dinamikusan bővülő a PC-s audio piacon. Hogy melyikük indulhat nagyobb eséllyel a vásárlók kegyeiért (és persze pénztárcájáért) indított harcban? – a most következő cikk ebben a kérdésben hivatott állást foglalni…

ALTEC LANSING ACS 54 – 40 WATTNYI SÖTÉT ERŐ, MEGFIZETHETŐ ÁRON

Habár sokáig egyenesen megkérdőjelezte a 4+1 hangszórórendszerek létjogosultságát, a nem lebecsülendő erősségű felhasználói nyomás hatására végezetül az amerikai cég is beállt a sorba, hiszen legújabb gyártmánya pontosan ilyen paraméterekkel dicsekedhet. A 20 Wattos fa mélynyomót 5 Wattos, műanyag burkolatú szatellit hangszórók egészítik ki; a formatervezés terén szakítva az eddigi Altec Lansing termékek konzervatív szögletességével a lekerekített formák és az FPS 2000-nél megjelent fekete szín az uralkodó. Sajnos a két rendszer közötti hasonlóságok itt jórészt végett is érnek, ti. az ACS 54 minden kiválósága ellenére sem tudja elérni a Cambridge SoundWorks által felállított rendkívül magas szintet: csekély mértékben ugyan, de mind a hangszórók teljesítménye, mind a hangzás tisztasága elmarad a vetélytárs hasonló mutatóitól. Mindazonáltal az ACS 54 mentségére szolgálhat, hogy fogyasztói ára (26 900. – Ft) az FPS 2000-nek mindössze felét (!) éri el, így személyében minden bizonnyal az ár/teljesítmény kategória új bajnokát tisztelhetjük. Összességében elmondható, hogy rendkívül kedvező benyomásokat szereztem a rendszerről: a pozícionált 3D audio támasztotta igényeknek megfelelően elődjeitől eltérően végre nem egy, hanem két bemenettel rendelkezik, az egyik szatellit hangszórón elhelyezett kezelőgombok kényelmesen használhatók stb. Legnagyobb hibájául a basszust szabályozó funkciók és a digitális bemenetek teljes hiányát kell felrónom.

LOGITECH SOUNDMAN X2 – NE ÍTÉLJ ELSŐRE! GYÖNYÖRŰ ÉS...

A "Hangember" nem mindennapi formatervezése már hetekkel a tesztpéldány tényleges megérkezése előtt felkeltette érdeklődésemet, ezek után meglehetősen kíváncsian vártam, hogy hangzás terén is képes-e felnőni a lehengerlő vizuális élmény után jogos szigorúsággal megfogalmazott elvárásokhoz. Sajnos, a Logitech termékek iránt érzett fokozott szimpátiám ellenére ki kell, hogy jelentsem: a SoundMan X2 a legnagyobb jóindulattal is csak középszerű minőségi szintet képvisel, vetélytársaival összehasonlítva meglehetősen tompa és erőtlen hangzást produkál. A nem túl hízelgő összképen az a tény is tovább ront, hogy a "Hangember" árkategóriájában (kb. 25 000. – Ft) ez idáig tesztelt rendszerek mindegyike 4+1-es kiszerelésű, míg a SoundMan X2 mindössze két szatellit hangszóróval dicsekedhet. A Logitech legújabb termékét az ACS 54-gyel vetekedő, viszonylag magas, 40 Wattos összteljesítménye (mélynyomó: 20 Watt, szatellitek: 2x10 Watt) sem menti meg: a subwooferen található felirat szerinti "innovatív formatervezés" ezúttal nem párosult az ugyancsak itt megígért "hihetetlen hanggal". Mindazonáltal a Logitechbe vetett hitemet továbbra sem vesztettem el: hiszem, hogy a nagynevű cég tanulva hibáiból a következő alkalommal nevéhez méltó, a vezérlőeszközei révén megszokott kiemelkedő minőségi szintet képviselő hangszórórendszerrel lep meg minket. Addig is azonban vagy meg kell elégednünk a "Hangember" nyújtotta lehetőségekkel, vagy a vetélytársak gyártmányai között kell keresnünk az igényeinknek leginkább megfelelő megoldást…

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

ACS 54 -Pixel
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

SoundMan X2 - VAR
1149 Budapest,
Fogarasi út. 11/a.
Tel.: 222-2827

INFO

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

PC GURU hardware guide

"Hamar elragadod őket,
olyanok, mint a reggeli álom,
mint a sarjadó fű:
reggel kihajt, kizöldül,
estére lekaszálják és elszárad."
(Zsoltárok könyve - 90,5)

- Gépház
- Alaplap
- Processzor
- Memória
- Videókártya
- Hangkártya
- Winchester
- CD-ROM/DVD
- Egér
- Billentyűzet
- Monitor
- Hangfalak
- Joystick/kormány

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS
PC GURU HARDWARE GUIDE

Közeleg a december, az év vége (és az ezredfordulóé, Y2K :), nyakunkon a Karácsony. Sokan ajándékoznák meg ilyenkor rokonaikat, ismerőseiket, vagy éppen magukat számítógéppel, annak valamilyen tartozékával. Ott vannak aztán azok is, akik csak egyszerűen, minden apropó nélkül fontolgatnak valamilyen kisebb-nagyobb fejlesztést PC-jükön, de a választás a mai, naponta növekvő kínálatból bizony nem egyszerű feladat. Nekik szeretnénk a segítségére lenni a PC Guru vásárlási tanácsadójával, amely megfelelő siker esetén a jövőben is rendszeresen jelentkezni fog. Az ünnepeket figyelembe véve a gépházon kívüli eszközökről is bőven lelhettek majd olvasnivalót, nem kizárt, hogy néhány közülük meglepetést fog jelenteni...

Legelőször azonban felhívnánk a figyelmet arra, hogy az alább következő javaslatok szinte egytől egyig a Guru szerkesztőinek és cikkíróinak személyes véleményein alapulnak, így nem feltétlenül találkoznak mindenki ízlésével, nem mindig egyeznek meg különböző hardware-tesztek nyerteseivel vagy valamely kategória általánosan elismert bajnokaival. Ugyanakkor szinte minden holmi megtalálható valamelyikünk számítógépében vagy asztalán, ezt tekinthetitek egyfajta garanciának is arra, hogy nem árulunk zsákbamacskát :).

Nincs két egyforma ember, és ehhez hasonlóan nem lehet mindenkinek egyformán jó hardware-t ajánlani. Igen hamar ráébredtünk erre, amikor az egyes kategóriákat áttekintettük, így szinte mindenhol két vagy több javaslatot találhattok. Az első mindig a költségkímélő megoldás, bár ez az esetek túlnyomó többségében nem azt jelenti, hogy minőség- vagy teljesítménybeli kompromisszumot kellene kötnötök. Azoknak javasoljuk ezeket, akik egyik soknevű cikkírónkhoz hasonlóan nem tudnak, vagy nem akarnak komolyabb összegeket költeni a számítógépükre :).

A másik javaslatunk azoknak szól, akiknek a pénztárcája mély, esetlegesen feneketlen. Ezek a termékek általában kategóriájuk legjobbjai, leggyorsabbjai, ennek megfelelően néha már-már irreális összeget kell kipengetni értük. Ha nagyon éles különbség lenne a két javaslat között, akkor legalább említés szintjén megtalálhatjátok a középszintet is.

Végül igyekeztünk árakat is megjelölni. Ezek irányárak, ÁFA nélkül értendők, és forgalmazótól függően változhatnak. Vegyétek figyelembe azt is, hogy a cikk október végén készült, így néhány esetben ingadozás is előfordulhat, valamint nem lehet kizárni a Magyarhonban hagyományos év végi áruhiányt sem.

GÉPHÁZ

Nincsen valamirevaló számítógép megfelelő doboz nélkül. Na jó, rendben, sokan vannak, akik nem adnak erre a külsőségre, és csak tápegységet vásárolnak, a gép meg darabokban működik az asztalon. A mi véleményünk viszont az, hogy a számítógép ne csak gyors legyen, de ha lehet, akkor jól is nézzen ki! Kis hazánkban a „márkás” gépházaknak még nincsenek komoly hagyományai, ennek ellenére akad azért itt-ott elismertebb gyártótól származó darab.

Az átlagos felhasználó/gamer számára az alábbiak a fontosak: legyen hely a CD-meghajtó, a floppy és legalább egy winchester számára, de még maradjon tartalékba is; valamint a tápegység legyen jó minőségű, és ne okozzon gondot az alkatrészek beszerelése. A külcsínt is figyelembe véve esett a választás a Clio fantázianevű házra - megjegyezném, hogy ilyenek találhatók a Guru szerkesztőségében is. A ház elején csak a CD lát ki, a többi drive-helyet a kinyitható előlap takarja, valamint a 3,5-ös floppy is félig rejtve marad, a lemezt ötletes mechanika segítségével vehetjük ki. Az oldallapokat előrefelé húzva távolíthatjuk el, bent összesen három nagy (5,25-ös) és ugyanennyi kis drive-nak van hely. Az alaplap és a kártyákat rögzítő hátsó fal oldalt kihajtható, sőt ki is emelhető, ami nagyban megkönnyíti a szerelést. Nagyobb helyigényű versenyzőknek a Clio II-es ház ajánlott, ez egy drive-nyival magasabb, így pl. duál alaplap is kényelmesen elfér benne.

A CD-írókat, extra winchester-fiókokat és hasonlókat elhelyezni kívánóknak pedig az AOpen nagytorony házat javasoljuk, amelyben lehetőségük nyílik kiélni magukat. A főleg alaplapjairól ismert cég ezúttal is remek munkát végzett, bár a szállíthatóság az ekkora gépek esetében nem megy könnyen :).

Gépház		
Holmi	**Clio I, Clio II**	**AOpen nagytorony**
Pro	Igényes design, jó szerelhetőség	Kiváló minőség, sok drive hely
Kontra	Az ajtó csak a bal oldalra helyezett gépnél használható	Magas ár, nehezen mozgatható vagy szállítható
Ár	13 ezer forint alatt; a Clio II valamivel drágább	20 ezer forint

ALAPLAP

Azt hiszem, megegyezhetünk abban, hogy az alaplap az (egyik) legbefolyásosabb alkatrész – mármint a stabilitás szempontjából. Míg a processzor – memória – videokártya trió a sebesség, addig az alaplap a(z in)stabilitás felelőse. Nem véletlenül, hiszen kivétel nélkül minden alkatrész rajta keresztül kommunikál egymással. Ennek értelmében tehát el a kezekkel mindenféle Noname márkájú piaci minőségű terméktől, mert a Nagy Kék Halál úgyis ítélkezni fog felettünk, s így teljesen feleslegesen tesszük ki magunkat a reboot, repair, recover, illetve reinstall felemelő érzésének. A most következő alaplapok mindegyike márkás termék, tehát nem piaci bóvli – már ha arra érdemes helyen vásároljuk meg őket. Kissé magasabb árukért azonban jó minőséget és több év garanciát kapunk, ami a nagyüzemi játékmániások – mint például a PC Guru szerkesztőségének – kapacitását ismerve időnként nagyon is jól jöhet :).

De hülyéskedés helyett inkább vegyük sorra, mi várható. Döntésünkben a használat mikéntje elsődleges szerepet játszik. Gondolunk itt a játékra, illetve a játékra, valamint a játékra, és utolsó sorban a „használat”-ra.

Az előbbiekhez – mint tudjuk – olyan gép kell, amely 1 – még nem létezik, 2 – Isten pénze sem elég hozzá, X – (törölve). Ebben az esetben tehát gépünkben a BX chipkészletű Asus P3B-F alaplapjának van előfizetett helye, amelybe belepakolhatjuk a processzort (lásd következő fejezetet). Az Asus alaplap túlhajtás terén is jelentőségteljes erőt képvisel, továbbá 6 PCI csatlakozója (majdnem) ugyanennyi bővítőkártyával tömhető tele.

Amennyiben olcsóbb, mondjuk ennek csaknem felébe kerülő alaplapot szeretnénk, akkor az S-betűnél kell keresgélnünk. Gyakorlatilag a Magyarországon

Alaplap			
Holmi	**Soyo 6IZA**	**Asus P3B-F**	**Epox MVP3G2**
Pro	Celeronnal a leggyorsabb, olcsó, integrált SB hangkártya	Pentium III-mal a leggyorsabb, 6 PCI csatlakozó, jó túlhajthatóság	K6-tal a leggyorsabb, az egyik legjobb Super Socket 7-es chipset
Kontra	gyenge túlhajthatóság	drága, ha a PCI csatlakozók kihasználatlanul pihennek	gyenge túlhajthatóság
Ár	18 ezer forint	31 ezer forint	22 ezer forint

kapható Soyo-alaplapok legnagyobb része megfelel a feladathoz, s ezek ára rendkívül alacsony a tudásukhoz/teljesítményükhöz képest. Ha egyáltalán nem kívánunk Slot1-es processzorokat használni, a Celeron legjobb kiszolgálójaként a ZX chipkészletű Soyo 6IZA-t hirdetjük ki.

A Világ azonban nem csak Intelből áll: aki ragaszkodik a régi, jól bevált Super Socket7-es platformhoz, annak sem kell búslakodnia: a Via időről-időre újabb chipkészletekkel kápráztatja el a K6-hívőket. Jelenleg már az MVP4-nél tartanak, ennek ellenére a „legjobb vétel" itt az Epox MVP3G2.

Ha a másik (vagyis negyedik) használati kategóriát részesítjük előnyben, akkor jöhet szóba először az Intel 82810-es chipkészlete. Ez nem véletlen: az AGP busz nélküli alaplapok integrált videovezérlője 3D Mark 99 Max alatt 1886-ot teljesített, ami azért nem hasonlít az NVIDIA Riva TNT2 hasonló körülmények között mért 5500-körüli értékéhez. Vagyis ilyen alaplapot a nagy játékosok ne is álmodjanak maguknak – már az ébredés első pillanata a csalódás lesz.

Megjegyzés szintjén említjük a K7 által igényelt Slot-A alaplapokat, ezek nagyon újak még, és Magyarországon nehéz hozzájuk jutni, így nekünk sem állt még módunkban összehasonlító teszteket végezni.

PROCESSZOR

A processzor, ahogy azt bizonyára tudjátok, a gép lelke, és 3D kártya ide vagy oda, továbbra is az egyik legmeghatározóbb tényező a teljesítmény szempontjából. Egészen az elmúlt hónapokig lehetett olvasni-hallani olyan kommentárokat csapatunktól, hogy a 300-as processzorok még untig elégnek bizonyulnak mindenhol, és az ennél nagyobb teljesítmény valójában értelmetlen. Nos, ez a tényállás nagyjából eddig a pillanatig volt érvényes, novembertől indul a karácsonyi csúcsidőszak játékainak áradata, amelyek már nem elégednek meg a kevesebb lóerővel. A Quake3, az Ultima IX (király a demo :), vagy éppen a Black and White (a lényegesebb játékstílusokat le is fedtük ezekkel :) legalább 400-450 MHz-et követel meg ahhoz, hogy ne kelljen alaposabban elmélyülnünk a grafika részletességét szabályozó menükben.

Az Intel részéről alighanem eddigi történelmének legjobb lépése volt Pentium II-es processzorának olcsóbb változatát elkészíteni - a Celeron a gyakorlatban az extrém igényekkel megáldott, professzionális felhasználói programok kivételével mindenhol ugyanolyan jól teljesít, mint nagyobb testvérei. Elmondhatjuk, hogy a PC-k történelmében a teljesítményt még soha nem mérték ilyen olcsón, emiatt egyértelműen ez a CPU a favoritunk.

A konkrét processzor kiválasztása azonban okozott némi gondot. Fent már említettük, hogy legalább 400 MHz javasolt, ugyanakkor a Celeron-366-osok esetében jó esélyeink vannak a tuningolásra, nem ritkák az 550 MHz-et is elbíró példányok. Akkor is ezt érdemes választani, ha nem a 3D-s játékok, hanem pl. a Diablo II vagy a Word a leggyakrabban használni kívánt programod - ennél olcsóbb procit nem igazán lehet találni :). Azonban Old Man ténykedése ide, százalékos esélyek oda, a végső vélemény mégis az, hogy érdemes biztosra menni, és az erősebb Celeront választani. Abból is van mód kisebb sebességemelkedést kicsikarni, ha az alaplapunk megfelelő számú FSB-t támogat.

Idén a jelek szerint az AMD Athlon a non plusz ultra CPU, bár e cikk elkészültekor az Intel új, Coppermine típusú P3-asa még nem járt a szerkesztőségben. A K7 gyors és erős, egyaránt alkalmas játékra és munkára - ennek megfelelően a legegyszerűbb változata is kisebb vagyonba kerül.

Ebben a kategóriában kell kitérnünk a köztes mezőnyre is: a PIII-450-es processzor támogatja az SSE utasításkészletet, gyors, és relatíve olcsó is, valamint szintén jól tuningolható - érdemes elgondolkodni rajta.

Processzor		
Holmi	Intel Celeron 433/366 MHz (PPGA tokozású)	AMD Athlon 600 MHz
Pro	Ár/teljesítmény győztes, a 366-os változat jól tuningolható	Gyors, mint állat
Kontra	Nincs SSE támogatás	Nagyon drága, nehezen beszerezhető, alaplap csere szükséges
Ár	19 ezer forint, a 366-os 12 ezer forint	Csillagászati

MEMÓRIA

Gale kolléga az előző számban alaposan körbejárta az SDRAM memóriák piacának a közelmúltban tapasztalható anomáliáit, így ezekre most nem térnénk ki különösebben. Ami lényeges: mind maga a Windows 98 és az eljövendő újabb verziói, mind a játékok, mind a felhasználói programok merőkanállal eszik a memóriát, így soha nem lehet belőle elegendő. A csak 66 MHz-es sebességen használható modulok manapság már gyakorlatilag kihaltak, szinte csak PC100-as RAM kapható.

Az átlagfelhasználónak is szükséges napjainkban a 64 MB-nyi operatív tár, ennél kevesebb memória esetén a Windows állandóan a winchestert tekeri, mivel azt használja virtuális (kamu) memória szimulálására. A 2000-es évre az ajánlás a 128 mega, aki pedig biztosra kíván menni, és esetleg P3-as processzor tuningolásán is gondolkodik, az választhat márkás (LG, Hitachi, Micron) PC-133-as SDRAM-ot, abból is egynegyed gigabyte-ot.

Megjegyeznénk, hogy jelen pillanatban a memóriaárak mozgása lefelé billent, félúton jár a legalacsonyabb és a legmagasabb szint között. Jókora adag filozofálgatás, valamint a közgazdasági tanulmányok elfeledése miatti enyhe bosszúság után a következőre jutottunk: ha az ár a korábbi szintnél már csak 10-20%-al magasabb, akkor érdemes a memóriának a legnagyobb prioritást adni, és alaposan feltankolni (min. 128 mega). Sokkal olcsóbb aligha lesz belátható időn belül, ellenben bármikor beállhat újabb áruhiány - ami ismét jótékony hatással lehet az árakra...

Memória		
Holmi	64/128MB PC100 SDRAM	Márkás SDRAM (esetleg PC133-as)
Pro	Nem kell lecserélni, ha 66 MHz-es processzorunkat leváltjuk.	A tuningolás ideális eszköze, stabilitást ad a rendszernek
Kontra	Sosem elég...	Nem éppen a legolcsóbb.
Ár	Úgysem tudjuk megtippelni, hogy most épp mennyi.	10-30%-al magasabb a noname PC100-asénál

VIDEOKÁRTYA

Az elmúlt három év alatt a videokártyák a leggyakrabban tárgyalt, tesztelt és reklámozott részegységgé nőtték ki magukat. Az elvárások magasak: legyen gyors 3D-s játékokban, legyen gyors a 2D-s megjelenítésben, jó képminőség mellett tudjon mindent, amit a mai játékok támogatnak, sőt azt is, amit csak a holnapiak - de ne legyen túl drága.

Legjobb vétel nem létezik, jelenleg nincs olyan kártya, amelyik mindent tudna. Ennek megfelelően ezúttal is a három kategóriára bontás elvét követtük: a legolcsóbb, de nem leggyengébb kártya egyértelműen a 3dfx Voodoo3 2000-ese. Eleget tárgyaltuk már gyengéit, cserébe viszont minden játék megy rajta, és mindegyik jól fut. A jó öreg TNT, amely szintén igen jól sikerült videokártya valamivel gyengébb, és mostanában még olcsóbb.

A csúcstermék jelenleg a Ge256, amelyről további

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS
PC GURU HARDWARE GUIDE

információkat találhattok az újságban. A stáb szerint mindenesetre kicsit sokba kerül ahhoz képest, hogy nem nyújt (egyelőre) forradalmian jobb teljesítményt vagy látványt. A G400 MAX hasonló okokból nem túl népszerű - bár a sima változatát igen jól sikerült kártyának tartjuk, de sajna csak az erős P3-ason képes igazán megmutatni, mit is tud. A 2D királya mindenesetre egyértelműen a G400, és a 16 MB-os változatnak az ára is baráti.

Az egészséges középszintet a TNT2 képviseli, abból is a 32 megás változat. Itt rövid töprengés után holtversenyt hirdettünk a szerintünk legjobb két modell között - mindkettő remek kártya.

Videókártya			
Holmi	CL Graphics Blaster Riva TNT / STB 3dfx Voodoo3-2000	Diamond Viper 770 32 MB / Leadtek Winfast S320 II	Nvidia GeForce 256 / Matrox G400 MAX
Pro	Ár/teljesítmény győztes	Jó ár/teljesítmény viszony, truecolor rendering, sok RAM	Geometriai gyorsítás / kiemelkedő 3D és 2D, dualhead
Kontra	32 biten lassú, ma már kevés textúra memória / Nagyon kevés új technológiát támogat, a 3D csak 16 bites	Gyenge minőségű trilinear közelítő algoritmus, gyenge textúrakezelés egyes játékokban	Nagyon drága; a Ge256 nehezen beszerezhető és kiegyensúlyozatlan
Ár	12 ezer és 19 ezer forint	31 és kb. 40 ezer forint	55 ezer forint vagy még több

HANGKÁRTYA

Kezdetben némi gyanakvással fogadtuk a 3D-s hangkártyák megjelenését arra gyanakodva, hogy a gyártók a videokártya-piac sikereit megirigyelve ragasztgatják ezt a jelzőt új chipjeikre. A gyakorlat azóta igazolta ezt az újítást, egynémely játék (Thief, System Shock II) pusztán a hanghatásaival képes volt lenyűgözni a szerkesztőség tagjait.

A korábban a Creative uralma alatt álló piacon ma érdekes párharcot kísérhetünk figyelemmel, két szabvány versenyez egymással: az EAX és az A3D. Egyértelműen eldönteni, hogy melyik a jobb, nem lehet; az A3D-hez a kezdetektől fel kell készíteni a játékot, míg az EAX a 3D-s terepadatok nélkül is képes működni. Mindkét szabvány képes visszhang- és hasonló effektusokkal javítani az egyszerű hangminták minőségén, valamint a hangokat tudják a térben is pozícionálni, és az esetleges extra hangfalpárt is kihasználják. Jelenleg a Creative-féle EAX az elterjedtebb, de akadnak mindkét szabványt valamilyen szinten támogatni képes hangkártyák is. Véleményünk ettől valamennyire függetlenül az, hogy jelenleg a Sound Blaster Live Value Digital a legjobb vétel a piacon, de a Diamond Monstersound sem marad le tőle semmiben.

A jelenleg megfigyelhető tendencia az, hogy egyre több hangkártyán egy vagy több digitális kimenet jelenik meg. Ezekre abban az esetben lehet szükségünk, ha gépünk mellett rendelkezünk még olyan audio eszközzel, amely képes a digitális hangjelek fogadására – ez lehet akár erősítő, vagy minidisc is. A technológia lényege az, hogy a két eszköz között áramló jelek digitális voltuk miatt – 1/0; vagy van jel, vagy nincs - nem szenvednek minőségromlást függetlenül az összekötőkábel minőségétől, valamint hosszától.

Limitált költségvetés esetén az SB 128 a javasolt, melynek nettó ára öt-, hétezer forint között mozog forgalmazótól függően.

Lapzártakor egyébként komoly fenyegetés látszott körvonalazódni az Aureal és a Creative audio lapkakészletek világuralma ellenében: az amerikai ESS legújabb fejlesztése, a Canyon 3D amellett, hogy a vetélytársak által használt valamennyi 3D pozícionált audio API-t ismeri, jelentősen javítja is azok minőségét saját, Sensaura MultiDrive technológiája révén. A chipset köré kártyát építő gyártókhoz a német Terratec és a tajvani FIC után a Diamond Multimedia is csatlakozott MX 400-as típusjelű termékével.

WINCHESTER

Adataink tárolására a jelek szerint még jó darabig a merevlemezes meghajtók szolgálnak majd. A fejlesztőcégek folyamatosan gyorsítanak a drive-ok olvasási és írási sebességén, a lemezek fordulatszámán és az adattárolás sűrűségén.

Közben jönnek az új szabványok is, a legtöbben épp hogy átálltak az UltraDMA33-as winchesterekre, de már itt az UDMA66, és jövőre jön az UDMA100 is. Hogy egy ilyen meghajtó kibontakozhasson a gépünkben, ahhoz a megfelelő szabványt ismerő kontroller is szükséges; ennek ellenére jobb, ha a fejlettebb technológiára szavazunk, mert az ATA66-os diszk mindenképpen gyorsabb lesz valamivel ATA33-as rendszerben is, alaplapcsere esetén pedig az egész rendszer teljesítménye tovább fog javulni (tisztázzuk: ATAxx, UDMAxx - ugyanazt a szabványt jelölik, és így a korrektor sem szúr le a szóismétlés miatt :) (Kénytelen vagyok elrakni a nehézlángszórót, pedig már ki is biztosítottam:(- a korr.).

Javasolni csak különböző IDE illesztésű drive-okat tudunk. A SCSI, amellett hogy nagyon drága, igazán csak kettőnél jóval több winchester együttes használata mellett rendelkezik komoly teljesítménybeli fölénnyel, így otthoni felhasználásra manapság már egyáltalán nem javasolt.

Fontos tudni, hogy a nagyobb fordulatszám (rotations per minute, rpm) a winchesterünk adatátviteli sebességére jótékony hatással van, így akinek ez kiemelten fontos, az 7200 rpm-es meghajtót válasszon. A csúcskategóriát tehát a Maxtor, a

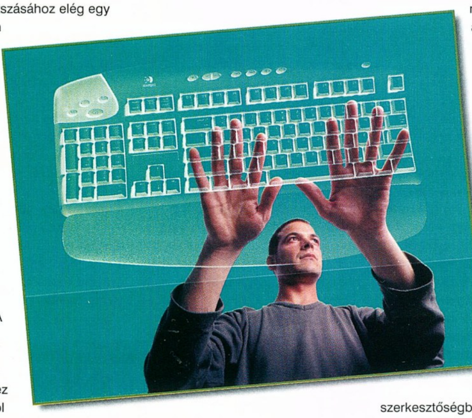
Winchester		
Holmi	Quantum Fireball CX 10,2 GB ATA66, 5400rpm	Maxtor DiamondMax 20 GB ATA66, 7200rpm
Pro	Gyors, olcsó, nagy	Igen gyors és nagyon nagy
Kontra	Van gyorsabb, mint az 5400-as fordulatszám	ATA66-os vezérlő nélküli gép visszafogja
Ár	26 ezer forint körül	48 ezer forint

Hangkártya			
Holmi	SB 128	Sound Blaster Live Value Digital	Terratec SoundSystem DMX
Pro	Olcsó, de szintén ismeri az EAX-et, és támogat akár 4 hangfalat is	Az EAX a jelenleg legjobban támogatott szabvány	A jelenleg legfejlettebbnek számító, HRTF alapú Sensaura MultiDrive technológia használata, EAX, A3D kompatibilitás, 4 digitális csatlakozó
Kontra	Nincs dedikált processzor a kártyán az EAX-hez	Nincs AC3 támogatás a jelprocesszor használatával	A3D kompatibilitási gondok, magas végfelhasználói ár
Ár	5 ezer forint körül	12 ezer forint	33 ezer forint

nagy veterán új DiamondMax szériája képviseli, 10 MB/sec sebességükkel videoanyag feldolgozására is alkalmasak. A kisebb kategóriában a Quantum CX sorozat a legnépszerűbb, noha valamivel lassabb a 7200-as KA-nál, de az ára rendkívül kedvező. Méret szempontjából ne fukarkodjunk, minden winchestert meg lehet tölteni igen rövid idő alatt. Emellett az árak is úgy vannak kialakítva, hogy a legnagyobb kapacitás esetén fizetünk a legkevesebbet egy MB-nyi helyért...

CD-ROM

Pár évvel ezelőtti elterjedése óta a CD-ROM technológia komoly fejlődésen ment keresztül. Az első meghajtók sebességének 40-szerese sem szokatlan manapság, ennek ellenére mi mégsem a CD-ket preferáljuk. Napjainkra a DVD, a sokszoros kapacitású adathordozó ára is a megfizethető kategóriába süllyedt, és ezeknek a drive-oknak számos előnye van a CD-ROM-okhoz képest. Először is mindent tudnak, amit a CD-k; aztán lehet rajtuk DVD-s játékokkal játszani, melyekből jövőre egyre több lesz, előnyeiket pedig talán nem kell ecsetelni; és persze, lehet rajtuk DVD filmeket nézni, ami az egyszerű VHS videókhoz képest minőségi élmény még a számítógép monitorán is. Ennek élvezetéhez nincs szükség a legnagyobb sebességű drive-ra, mivel a DVD-Video formátumú lemezek folyamatos lejátszásához elég egy 1x-es DVD-Rom is, a sebességbeli különbségek csak a „tekerés" fázisában jelentkeznek, amikor is a nagyobb transfer rate-nek köszönhetően még mindig folyamatosan látjuk az eseményeket. A gyorsabb olvasók jobb elérési idővel is rendelkeznek, ez a film egymástól távolabb eső részei közötti ugrálást teszi folyamatosabbá. Kedvencünk Shoe-val a Pioneer DVD-103-as, hatszoros meghajtója. Ez ugyanis nem tálcát használ, hanem magát a lemezt nyeli be - mint az autókba szerelhető CD-lejátszók -, és sokkal kényelmesebb :). Különösen az asztalra állított ház esetében hasznos ez, és ha egyszer megszoktad, nem bírod többet nélkülözni. A Hitachi GD-2500 BX pedig az, amely a tálcások közül a legjobbnak bizonyult, hiszen a specifikációjában leírt adatokat tényleg teljesíti, s ezen felül az egyik legcsendesebb DVD-Rom a piacon. Külön előnye, hogy feleslegesen nem pörgeti a lemezt, ez nem csupán idegeinket kímélheti, de a drive élettartama szempontjából is kedvező. A specifikációk kapcsán érdemes még elmondani, hogy a CD és DVD-ROM drive-ok



sebességének megadásakor többnyire a meghajtó által a lemez peremén elérhető legnagyobb sebességet tekintik mérvadónak. Ezt azt jelenti, hogy például a – nevében - 6x-szoros DVD-ROM a lemez nagy területén mindössze 4-5x-szörös sebességgel képes olvasni, 6x-szoros tempóra csak a korong széle felé képes. Ez abból fakad, hogy CAV (Constant Angular Velocity) módban a motor és a lemez fordulatszáma szinte végig változatlan, de ez az olvasófej kifelé történő haladásával egyre nagyobb kerületi sebességet jelent. Néhány nívósabb gyártó a modellek elnevezésében igyekszik erre utalni, például a Plextor UltraPLEX 17-40 meghajtója a lemez belső részén kb. 16-17-szeres, külső részén közel 40-szeres sebességgel nyomul.

Általános felhasználásra CD-ROM meghajtóból a Panasonic hagyományosan jó minőségű termékeit ajánljuk.

EGÉR

Midőn ismerkedni kezdtünk a PC-vel, az egér még szinte csak extra volt a gép mellett. Manapság pedig ez a legfontosabb adatbeviteli eszközünk, az oprendszer és szinte minden játék használatának elengedhetetlen kelléke. Mi itt a szerkesztőségben azt az elvet valljuk, hogy egérből csak minőségit szabad venni, részben mert jobb használni, részben mert így nem kell évente lecserélni. Ma már csak PS/2-es egeret érdemes venni, így megtakarítunk egy soros portot, és egy kis utility segítségével az egérmozgás érzékelésének finomságát is meg lehet emelni, ami az FPS és real-time stratégiai játékokban igen hasznos lehet. A görgő szintén elengedhetetlen, különösen akkor, ha Netezel vagy sokat használsz Office programokat.

Kedvenc egereinket a Logitech gyártja, a kedvező árú Pilot egértől a Mouseman+-on át a rádiós Mousemanig mindenki találhat köztük kedvére valót. A csúcs viszont jelenleg a Microsofté, az új Intellimouse már golyó és egérpad nélkül működik. Így nem piszkolódik be oly könnyen, mint „hagyományos" testvérkéi, és a mozgás sokkal precízebb - ennek megfelelően hatalmas összegbe is kerül.

BILLENTYŰZET

A kettes számú input eszközünk. Sokat nem lehet róla

Egér

Holmi	Logitech Pilot mouse	Microsoft IntelliMouse Explorer
Pro	3 gomb, görgő, kiváló minőség	Új IntelliEye? technológia, nagyon kényelmes
Kontra	Nincs igazán :)	Drága
Ár	4 ezer forint körül	16 ezer pénz

CD-ROM

Holmi	Pioneer 32x CD-ROM	Pioneer DVD-103	Pioneer DVD-114	Hitachi GD-2500BX
Pro	Megbízható, nem „darálja" vagy „tekeri" a lemezt	szipkás, gyors, csendes	Szipkás, 10 szeres sebesség	Megbízható, valóban hozza a beígért sebességét, csendes
Kontra	Nem tudsz vele DVD-ket olvasni	nincs digitális audio kimenet az audiofile-ok számára	Már régiókódos, amit csak ötször állíthatunk	Nincs igazán :)
Ár	10 ezer forint	20 ezer forint	24 ezer forint	19 ezer forint

elmondani; ha főleg játszani kell, akkor a legfontosabb szempont a strapabírás, így az évenkénti csere alternatívájaként érdemes körülnézni a minőségibb termékek piacán is, bár ezek a billentyűzetek általában már nagyon drágák...

Ha sokat gépelsz, pl. Gurus cikkíró vagy :), akkor a Microsoft ergonómikus billentyűzet erősen javasolt. A kéznek természetes szerkezetű ívelt középső rész és a kiváló minőség együttese miatt érdemes kifizetni a kicsit borsos árát. Megfontolandó a Pro változat is, de az már aztán tényleg egetverően sokba kerül, processzort is lehet kapni ennyiért... A Logitech ergonómikus, vagy éppen rádiós billentyűzetei szintén figyelemre méltók. Ezekből létezik már több kombinált megoldás is, miszerint a billentyűzettel együtt az egeret is megvásárolhatjuk. Ebből a Cordless Desktop Pro a legbrutálisabb, amely magába foglalja a kettéosztott multimédiás (jelen esetben iTouch-nak hívják) billentyűzetet, illetve a Cordless MouseMan Wheelt. Igazán szép karácsonyi ajándék, ám az ára elrettentő lehet: 27 ezer forint.

Billentyűzet		
Holmi	105 gombos tetszőleges billentyűzet	Microsoft Natural Keyboard Elite
Pro	Semmi extra	Hosszas gépelési munkákhoz ideális, strapabíró
Kontra	Gyenge minőség, kényelmetlen a gépeléshez	Átszokás a zsugorított kurzorbillentyűzetre
Ár	Tipikusan 2 ezer forint	10 ezer forint körül

MONITOR

Ez pedig a számítógép első számú eszköze arra, hogy információt közöljön velünk. Szerepe kiemelten fontos, ezért manapság már egyre gyakrabban ez a számítógépek legdrágább részegysége. Az elvárások vele kapcsolatban is igen komolyak: a kép legyen szabályos, éles, élénk színekkel; a képfrissítés legyen minél magasabb, hogy a szemünket ne károsítsa; és a látható kép legyen a lehető legnagyobb méretű.

Manapság már nem érdemes 14 colos képátlójú monitort vásárolni. Ezek a kis képernyők nem elegendők a Windows grafikus felületének kényelmes megjelenítésére, és fokozottan érvényes rájuk a képcső felépítése miatti domborúság. A másik fontos szempont a Gurusok számára a márkás, megbízható gyártó - ez egyfelől biztosíték a jó minőségre, másfelől így három éves szervízelési garanciára is számíthatunk. Monitort nem cserél az ember évente, és jogosan várhatjuk el, hogy hosszú ideig működjön hibamentesen, na meg a javítás általában nagyon drága szokott lenni.

A 15 inches monitorok között nehéz igazi favoritot kijelölni, itt még nincsenek akkora különbségek. Az olcsóbb kategóriában a MAG, a Belinea, a magasabb árfekvésben a Viewsonic monitorokat emelnénk ki.

A 17-es monitorok képviselik a teljesen megfizethető középkategóriát, az olcsó szinten például a MAG DJ717-et vagy a Belinea modelljeit érdemes kiemelni, ezek általában alkalmasak az itt ideális 1152*864 pixeles felbontás megjelenítésére, 75-85 Hz-s képfrissítéssel. A minőségi javaslat a Sony 17 colos modelljei, a 200 GST és a 200 PST; ezek mind a teljesen lapos Trinitron képcsővel készülnek, az utóbbi jobb elektronikával rendelkezik. Érdemes még végignézni a különböző Viewsonic modelleket, az E (gazdaságos, olcsó), a G (grafikai) és P (profi) kategóriák egyaránt tartalmaznak korrekt monitorokat.

A csúcsszint bajnoka szerintünk egyértelműen a Viewsonic PT795-ös 19"-es monitor. Teljesen sík és sarkított képcső, gyönyörű színek és torzításmentes geometria, minden igényt kiszolgáló képfrissítések járnak annak, aki ki tudja számolni a pultra a szükséges mennyiségű tízezrest. Ennek megfelelően nem elsősorban játékra szánják, hanem pl. grafikai munkához.

Monitor			
Holmi	Mag XJ 500	Sony 200GST	Viewsonic PT795
Pro	MAG minőség	Lapos képcső, kiváló képminőséggel	Szuperlapos képcső, mindenben csúcsminőség, kis méret
Kontra	Semmi lényeges	A Trinitron képcsövek jellegzetes fűtőszáli láthatók	Semmi, csak az ár
Ár	41 ezer forint	100 ezer forint körül	Több mint 200 ezer forint

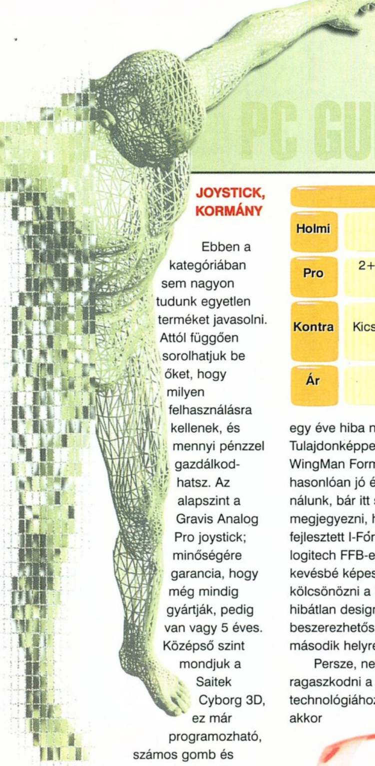
HANGFALAK

Ahogy az elmúlt öt-hat évben a hangkártya szokatlan extrából CD-minőségű hangot produkáló alapfelszereléssé nőtte ki magát, úgy lett a hangfalakból is a tinglitangli mjúzik közvetítője helyett hifi minőséget és akár térhatású hangot is közvetítő high-tech eszköz. Alapszintként a korábban tesztelt Midiland hangfalakat tudjuk javasolni, az MLI-450 is már 2+1-es (szatellitek és mélynyomó) rendszer, így remek hangzást nyerhetünk belőle (némi „doboz" hanggal persze).

Jelen esetben nem igazán lehet felső kategóriát meghatározni a hangfalak között: akinek sok a pénze, és magas az igénye, az a DVD bemutató termekben nézegethet, pontosabban hallgathat teljes Dolby Digital hi-fi berendezéseket.

A középszint meglehetősen zsúfolt: a 2+1-es szettek vitathatatlan királya nagy kedvencünk, az Altec Lansing, a 4+1-es, az új hangkártyákhoz igazított készletekben ellenben a Cambridge Soundworks van jelenleg előnyben. Részünkről hosszas elmélkedést követően a kis hazánkban „hardcore gamer" készletbe foglaltan is kapható ACS48 + ACS43 összeállításra esett választásunk, így lehetőségünk van az új hangkártyák négy hangfalas képességeit kihasználni a megszokott Altec minőségben.

Joystickek				
Holmi	Gravis Analog Pro	Saitek Cyborg 3D USB	Logitech Wingman FF	MS SideWinder FFB Wheel
Pro:	Nagyszerű minőség, sokszorosan bevált	Igényes kivitel, rengeteg funkció, kézre állítható	Force feedback, minőség, strapabíró	Jól lehet „tépni", bírja a strapát, nagyon egyben van
Kontra:	Kevés gomb	Néhány gomb elérése kéz formájától függően nehéz lehet	Kevés funkció az árhoz képest; van, akit a FF zavar	Kicsit fapados, a technológiának hála a köridőnk néha romlik:)
Ár:	3-4 ezer forint körül	14000 forint körül	35000 forint körül	29 ezer forint körül (elvétve szerezhető csak be)



Hangfalak			
Holmi	Midiland MLI-450	Hardcore Gamer készlet: ACS48+ACS43	Dolby Digital erősítő plusz 5+1 hangfal
Pro	2+1-es készlet, erős hangzás a mélynyomónak hála	4+1 hangfal, Altec minőséggel	Full-extrás hangminőség, DVD-hez is kiváló
Kontra	Kicsit torzít, nem éppen hifi szintű	Nem erre lett tervezve, gondot okozhat lehet a hátsó 2 hangfal elhelyezése	Igazán csak nagy szobában van értelme
Ár	10 ezer forint alatt	40 ezer forint körül	Mélynyomóval több mint 200 ezer forint

JOYSTICK, KORMÁNY

Ebben a kategóriában sem nagyon tudunk egyetlen terméket javasolni. Attól függően sorolhatjuk be őket, hogy milyen felhasználásra kellenek, és mennyi pénzzel gazdálkodhatsz. Az alapszint a Gravis Analog Pro joystick; minőségére garancia, hogy még mindig gyártják, pedig van vagy 5 éves. Középső szint mondjuk a Saitek Cyborg 3D, ez már programozható, számos gomb és gázkar is van rajta, és digitális elven működik precízebb mozgást kínálva. A legfelső szintet a ThrustMaster termékei képviselik, melyeket az elképzelhető legtöbb gomb, valamint ezek tetszőleges programozási lehetősége jellemez. Áruk is ehhez méltó, hiszen az F-22 pro és az F-16 TQS páros több mint 60 ezer forint.

A force feedback kategóriában a csúcsot jelenleg a Logitech joystickje képviseli, kérésre Lóti bármikor elzeng pár ódát róla :).

Amennyiben pedig kormányt szeretnétek a karácsonyfa alá, akkor érdemes a várost bejárni a Microsoft SideWinder FFB-ért. Igaz, hogy a boltokban ritka, mint a fehér holló, ám ez a modell rendelkezik a legerősebb motorral, a formatervezése tökéletes, tartósságát pedig egyértelműen bizonyítja, hogy a szerkesztőségi tesztpéldány már egy éve hiba nélkül állja a sarat. Tulajdonképpen a Logitech WingMan Formula Force is hasonlóan jó értékelést kapott nálunk, bár itt szeretnénk megjegyezni, hogy a házon belül fejlesztett I-Force technológia (a logitech FFB-es megoldása) kevésbé képes igazi erőt kölcsönözni a kormánynak, így a hibátlan design és könnyebb beszerezhetőség ellenére mégis a második helyre szorult.

Persze, nem muszáj ragaszkodni a FFB-es technológiához (még akkor sem, ha az ajánló készítői úgy gondolják, hogy a gyengébb köridők dacára ma már ez jelenti az igazi élvezetet), hiszen a „hagyományos" kormányok között is találhatunk jó minőségű termékeket. Ilyen a Microsoft Precision Racing Wheel és a Logitech WingMan Formula. Ezek nem képesek közvetíteni a legváratlanabb útviszonyokat, ám eme egyszerűségüknek köszönhetően az áruk is alaposan elmarad a „csúcs" technológiát felvonultató FFB-es modellek piaci értékéktől (körülbelül a fele).

Ezzel letudtuk a PC Guru hardware guide első kiadását. Terveink között szerepel a rendszeres megjelenés, valamint a kategóriák bővítése is, nem kifejezetten a hardware témában. Sajnos a leadás előtti utolsó hétvégén tartott tanácskozásunk és brainstormolásunk nem hozta meg a kívánt eredményt, bár születtek remek ötletek - Gale például zenét javasolhatott volna, Shoe mobiltelefont, Tatcom biciklit, Kuszkusz rovatát viszont aligha tudtuk volna leközölni :). A feladaton tehát dolgozunk, és nem kizárt, hogy a következő számban visszatérünk még a témára.

Kellemes bevásárlást mindenkinek.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

És akik sokat segítettek: Gale, Tatcom, MAT, András, PPeti, Shoebaron

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k,
Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplapok,
CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

Epox MVP3-G2 ATA66 1MB cache alaplap, AMDK6-3 400MHz CPU

45.900,- Ft + 25% Áfa!!!

Használt alkatrészek beszámítása.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 évl
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
Samsung monitorral, billentyűvel

Intel 233MMX/32M/4,3G	104,6
Intel P 400Cel/32M/4,3G	106,6
Intel P II 400/64M/6,4G	136,3
Intel P III 450/64M/6,4G	151,1
Voodoo III 2000 dobozos	24,6
Voodoo III 3500 dobozos	60,8

Az árak ezer forintban értendõek .
OTP Részletfizetési akció
Cpu 400/433/466/500 15,5/16,5/23,8/69

99.11.08. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4,4 / 6,5 / 6,8 / 10,8
Procomp LX / BX / VIA	11 / 15,3 / 13,2
Gigabyte BX7 / ZMM / BXDS	22,4 / 25,3 / 77,4
Gigabyte BXC / BXS / BX2000	21,8 / 48,1 / 24,9
Abit BE6 / BM6 / Asus P3B-F	26,9 / 21,4 / 34,6
SD ram100MHz32/64/128/256	9,2/16,5/38,8/83,9
SD ram133MHz 64 / 128 / 256	19,6 / 35,6 / 71
CD Cyber48x / Panasonic 32x	10,2 / 10,7
HDD St 4.3 / St 6,5 / St 8,4	20,8 / 21,5 / 23,7
HDD 6,4Cr / 10 Cx / 13,0Cr	22,6 / 26,3 / 28,6
Samsung 15" / 17"	34,8/ 64,3
Samtron 15" / 17"	32,5 / 59,8
BELINEA 15" / 17" Akció	36,1 / 59,3
MAG XJ500T / 700T / 796	43,8 / 70,5 / 69,1
Panasonic 15" /17"	38,4 / 71,4
VGA S3 4mb AGP / 8mb	5,6 / 7,7
Diamond 770 TNT2 / 770 Ultra	25,5 / 44,4
Diamond III S 540 32mb	19,3
SB 128 / SB Live / Live digit	5,4 / 12 / 12,8
TBMontago OEM / Daytona OEM	11,3 / 5,6
CD iró Pana 8/20 SCSI	53,1
CD Yamaha 6 / 4 / 16	54
Írható CD Philips / TDK	330 / 330

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
Sony 40x IDE CD drive	12.400,-
4,3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.800,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	10.800,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	11.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	16.400,-
That's write 74 perces CD lemez	240,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**116.000,-**

Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD,
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 28.000,-

Pentium komplett gépek érkeznek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

HARDCORE GAMEREK FIGYELEM !!!

- **Egyéni gépek, egyéni színekben!!!**
- **Brutális konfigurációk!!! Reális árakon!!!**
- **Csak Neked!!! Egyéni elképzelés szerint!!!**
- **Megrendelésre szállított, tesztelt alkatrészek!!!**
- **Házak több mint száz színben!!!**
- **HITEL!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

Cím: Bp.1088 Bródy s. u 14 Fsz. 2.
Tel: 267 43 17, 06(20) 9618 726

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu
e-mail:adriacomp@matavnet.hu

BIZTOS SZIGET A SZÁMÍTÁSTECHNIKA TENGERÉN

CONFIG XM
ABIT BH6, PIII450,SD128,SONY40x,WOODOOIII/16
HDD Q10G, SB LIVE, ATX MIDI HÁZ
NETTÓ **199 999,-Ft**

CONFIG XF
ABIT BM6, PII 400 CEL., SD 64, SONY40x, SAVAGE4
HDD Q6,4, SB 128, ATX MINI HÁZ
NETTÓ **129 999,-Ft**

ADI monitorok - azonnal kipróbálható - teljes skálájából, vagy a világpiac 7 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz. Nálunk computere teljes körű számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Használja ki a részletfizetés lehetőségét! Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai Y2K számítógépére.

Szenzációs SIEMENS akciók!!!

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806
Üzlet és Szerviz nyitva tartás: (H-P) 10-18(SZ) 10-13

4M

COMPUTERBONTÓ

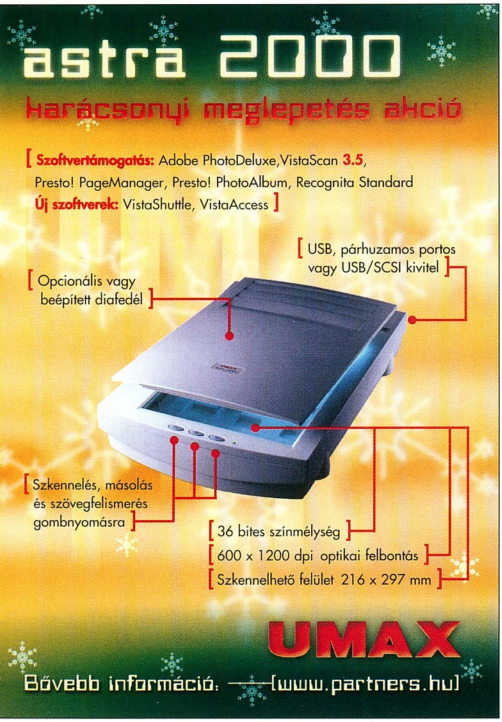
„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Aqua 83
4M 94
Accelarator 94
ACOMP 47, 57
Adria Computer 94
Automex Kft. B4
Balati Computers 94
CD Galaxis 20,21,33
Compserv 95 83
East Computer 83
Ecobit Multimedia 69
Euro PR 94
Extreme 75
Fefo 75
Gameland 43
Hardwerem'96 95
Herta B2
Hewlett Packard 82
Kelly-Tech 79
Lord Computer 83
Macroda 3
Mikland 74
N-Tec 48-49
Partners Hungary 95
PC Guru Online 53
Pixel Multimedia B3
Ready 95
Samsung 73
SVED 58
Topware 56
Trans Am 94
VTCD 113
Win 83



GeForce256

TALLÓZÓ

Az év közepén ahogy az lassan már generációk óta hagyomány, a 3dfx és az S3 bejelentették az új 3D gyorsító chipjüket. Némi késéssel az NVIDIA is publikálta a "forradalmian" új GeForce 256 technikai specifikációit (emlékezetes kampány keretében, melyben az Internet kiemelkedő szerepet kapott), majd a vetélytársakat alaposan megelőzve október magasságában már kellő számban tudott chipet biztosítani az ismert kártyagyártók részére. Szinte még mindenki azon gondolkodott, vajon érdemes-e beruházni a TNT2-be, amikor az első GeForce-os kártyák a boltok polcaira kerültek. Időközben az is kiderült, hogy a 3dfx egyelőre kiszáll a versenyből, hiszen az idén már képtelen legyártani a legendás Voodoo sorozat következő chipjét. Az S3 viszont már elkészült az Savage 2000 első tesztpéldányaival, így ha különösebb csapás nem éri őket, akkor a karácsonyi szezonban Ők és az NVIDIA versengenek majd a vásárlók kegyeiért (legalábbis a high-end 3D gyorsítók piacán). De vajon érdemes lesz-e bármelyiket is megvennünk?

A Leadtek GeForce 256-os kártyája az európai viszonyokhoz képest igen hamar, gyakorlatilag az amerikai premierrel azonos időben jutott el a szerkesztőségbe. A core és a memória minden videokártya-gyártó esetében adott órajelen fut (120/166), eltérések a kártyán használt memória típusát illetően adódhatnak. A birtokunkban lévő példány az SDR (Single Data Rate) SDRAM-mal szerelt alapváltozatot képviselte. A rendelkezésünkre álló rövid idő alatt egy TNT2 Ultrával hasonlított össze a Leadtek kártyáját (tulajdonképpen házon belül, hiszen a ultrát a WinFast S320+ képviselte), ám ebből messzemenő következtetéseket nem szabad levonni. Gyakorlatilag a GeForce 256 az ismertebb benchmarkok és timedemók alatt a leggyorsabb kártya, ám sok esetben ez mindössze néhány fps többletet jelent. A kártya igazi ereje egyelőre homályba burkolózik, hiszen a GPU

egyedülálló lehetőségeit a jelenleg rendelkezésünkre álló programok még nem tudják kihasználni. Ezek alapján ha valakinek a pénz nem számít, akkor az Ő útja tiszta sor, érdemes beruházni a GeForce-os kártyába, hiszen jelenleg ez a leggyorsabb megoldás a piacon. Amennyiben viszont TNT2 vagy TNT2 Ultra birtokában vagy, jelenleg a legjobb megoldás ha megtartod a kártyádat. Ugyanez vonatkozik a "harmadik generációs" videokártyákra is (Voodoo3, G400 stb.). A GeForce-szal szerelt kártyák ára egyelőre még nettó 50-60 ezer forint között mozog, a használatuk pedig nem eredményez olyan teljesítmény-növekedést, amely indokolttá tenné a jelentős ráfizetést. Végül, ha új konfigurációt vásárolsz, az NVIDIA chipje szintén vonzó alternatíva lehet, hiszen a GPU felépítése technikailag előremutató, tehát nem valószínű, hogy a cseréje szükségessé válna az elkövetkező egy évben.

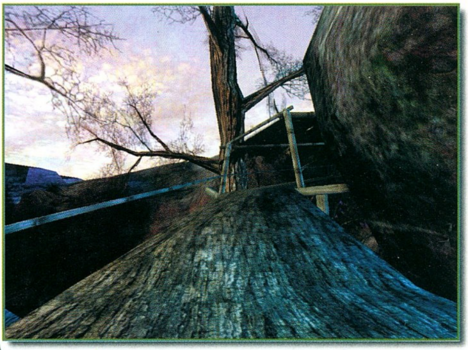
Az előző számunkban már elkezdtük boncolgatni a GPU összetételét, ám akkor viszonylag kevés szó esett a T&L-ról és a Cubic Enviroment Mappingről. Ezt a hiányosságunkat szeretnénk most pótolni. (Mivel az új GeForce 256 driverek lapzártakor érkeztek meg, és néhány érdekes játék is befutott, ezért a következő számban feltétlen visszatérünk az NVIDIA új chipjének értékeléséhez, terveink szerint ekkor már a DDR változatot is kézben tartva.)

TRANSFORMATION & LIGHTING

A GeForce256 neve erre a "különleges" képességre utal: a transzformációs és megvilágítási műveletekre, tehát a geometriai számítások gyorsítására. Az új chip tehát a G-erőt, a geometriai erőt képviseli.

Transzformációs műveletekre a 3D-s játékokban minden egyes képkocka kiszámításakor szükség van. Ráadásul nem csak az egyszerű, "erre eltolom, arra forgatom" műveletek tartoznak ide. A 3D-s objektumok pontjainak koordinátái ugyanis saját koordinátarendszerben vannak eltárolva; a mozgatások, deformációk általánosabb, scene-térnek nevezett rendszerben zajlanak; a megjelenítés pedig a kamera terében történik, ami már perspektivikus torzulásokat is tartalmaz. Ez az, amit a rajztanárok annyira szeretnének elmagyarázni az ember fiainak általános és középiskolában, csak ők nem szokták ezt hagyni... Ezek után már csak le kell konvertálni a képernyő 2D-s terébe a pontok adatait, és kezdődhet az egyes pixelek színeinek meghatározása. Ezek a konverziók nagy pontosságot igénylő matematikai műveleteket jelentenek, így a végrehajtásuk komoly számítási teljesítményt igényel.

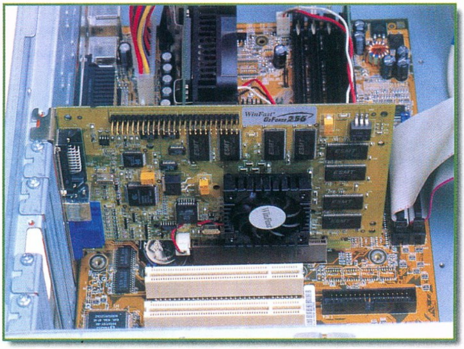
Tudni kell viszont, hogy a videokártyának a geometriai



adatokat el is kell küldeni az AGP buszon keresztül - ez pedig igen sok adatot jelenthet, ha a jelenetünkben található poligonok számát mondjuk megtízszerezzük. Pár száz MB/s extra adat a textúrák mellett már igen komolyan leterheli az AGP buszt, amelynek jelenlegi 2x változata csak 500, és még mindig talonban lévő 4x változata is csak 1000 MB-nyi adatot tud továbbítani másodpercenként. Így aztán a geometriai adatokat célszerű letárolni a kártya memóriájában (erre kellenek majd a 64 megás kártyák, yikes!), és csak utasításokat küldeni a GPU-nak. Így viszont egyelőre nem változtathatunk a geometrián - a GPU tehát várhatóan csak szelektíven, az adott jelenet statikus részein fog dolgozni a CPU helyett.

A másik számításigényes feladat a világítás meghatározása. Minden egyes 3D-s pontunkhoz ki kell számítani, hogy a jelenetben lévő fényforrások együttes hatására hogyan kell majd módosítani a színét. Ez az eljárás nem túl gyors, így a mai játékok többsége trükköket alkalmaz helyette - a leggyakoribb a Quake-re is jellemző, a fényviszonyokat textúrákkal érzékeltető csalás. Ennek a módszernek további előnye, hogy a vetett árnyékokat is ábrázolja, de emiatt csak korlátozott mértékben használható - nagy, nyílt terekhez például nem. A hardware-esen gyorsítható, úgynevezett vertex-alapú megvilágítást leggyakrabban a szereplők és tárgyak megjelenítéséhez használják, azt meg nem igazán lehet tovább gyorsítani. Ezért aztán ennek a képességnek a kihasználása sokban függ majd a játék jellegétől. Meg kell említenünk továbbá, hogy teljesen reális a játékok egyen-kinézetétől tartani; ha minden program hardware-esen számítja ki a fényeket, akkor szinte ugyanúgy fognak kinézni...

A fenti számításokat korábban a CPU-nak kellett végeznie, ezek a 3D-s számítások futószalagjának nagyjából az elején helyezkednek el. Bizonyos műveleteket, amelyek



kevés ismétlődést tartalmaznak, és nem csak a 3D-s jelenet adataitól függenek (pl. valamilyen tárgyat el kell távolítani, vagy a robbanás által odébb repített ellenfél mozgásirányát meg kell határozni), felesleges megkísérelni külön processzorral gyorsítani. A többi számítást azonban könnyen lehet automatizálni, és ehhez a feladathoz tervezett eszközzel hatékonyabban végezni.

Ez a felismerés és a megoldás nem az Nvidia érdeme; a Silicon Graphics, a számítógépes grafika egyik atyja fejlesztett ki elsőként komoly geometriai gyorsítót tartalmazó hardware-eket. Ezeket azonban akkoriban csak különleges feladatokhoz igényelte szakemberek egy szűk csoportja, így a kis számban gyártott grafikus chipek igen drágák voltak. Az Nvidia azonban lehetővé tette, hogy ez a technológia elérhesse a vásárlókat, az egyszerű otthoni felhasználókat (gamereket :), és emiatt mindenképpen elismerést érdemelnek. A következő év első felében aligha láthatunk majd látványosan több poligont használó játékokat - de több fejlesztő is tervezni fog a T&L-re, és így a többi videokártya-gyártó is kénytelen lesz felkészíteni chipjeit a geometriai gyorsításra. Hasonlóan a TNT 32-bites rendereléséhez és AGP textúrázásához, a Ge256 is valószínűleg nagyjából fél évvel megelőzi a korát - vagyis most tudja azt, amire csak jövőre lesz szükség.

CUBIC ENVIROMENT MAPPING

Ez a másik, gyakran emlegetett új 3D-s effekt. Korábban már láthattunk hamis tükröződéseket, például a Need For Speed 3-ban - ebben a program egy további textúrát rakott a tárgyunkra, amely a környezetet ábrázolta valamilyen mértékben. Azonban ezt csak gömbhéjas feszítéssel lehetett megoldani, ami torzulásokhoz vezetett.

A kocka alapú tükröződés esetében a program egy kockát helyez a tárgy köré, és hat különböző textúrát feszít így rá, a tér hat irányának megfelelően. Ez sokkal pontosabb eredményt ad, de több memóriát is igényel - és ha azt akarjuk, hogy a tükörkép változzon, az rengeteg számítással jár, így egyelőre csak statikus tükrözések használatának van értelme. Tegyük hozzá, nem csak tükröződések valósíthatók meg ily módon. A támogatottság pedig ismét csak jó kérdés...

EGYÉB VÁLTOZTATÁSOK

Az Nvidia - érthető okokból ugyan - nem hirdeti, de a Ge256 tartalmaz még néhány fejlesztést a TNT2-höz képest. Ilyen például a trilinear filterelés megvalósítása, amit az előző chip csak szimulált; mostantól a mip-mapping sem poligononként, hanem pixelenkénti pontossággal kerül meghatározásra. Ezek az apróságok a képminőséget javítják valamelyest, ennek ellenére meg kellett említenünk, hogy az Nvidia e hátrányait is ledolgozta :).

Laa-yosh, Shoebaron

Kelly Tech Kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 349-6477
www.kellytech.hu

INFO

Viewsonic PF790

„A SÍK 19 COLOS DEFINÍCIÓJA"

A Viewsonic idén ősszel rengeteg újdonságot mutatott be, szinte teljesen felfrissítette monitorkínálatát. A nemrég debütált paletta azóta újabb 19 colos monitorral bővült, a PF790 néven futó modellel. A Viewsonic termékjelöléséből (PF) azonnal adódik a monitor egyik alapvető jellemzője, a 100 %-osan lapos, PerfectFlat technikájú képcső, mely megszünteti a képcső görbületéből eredő képtorzítást, és minimalizálja a felhasználót zavaró fénytörés és glare effektusokat. A monitor a képernyő középső részén 0,25 mm-es, míg a széleknél 0,27 mm-es pontokból felépülő SonicTron® aperture grill pontrácsot használ. Ennek az a legfontosabb tulajdonsága, hogy minimalizálja a képernyő széle felé "megnyúló" képpontokból adódó torzítást. A SonicTron és a PerfectFlat technikák kombinációja teljesen torzításmentes képmegjelenítést garantál.

Az ARAG képernyőborítás több rétegből (layer) áll, és a felhasználót zavaró fénytörés és csillanás (glare) effektusokat minimalizálja a kép minőségének lerontása nélkül. A 2000. évre készülve természetes a ViewSonictól, hogy a monitor mind a TCO '99 mind az Energy 2000 szabványok minősítésének megfelel, így igen alacsony sugárzás-kibocsátási értékekkel rendelkezik, képe ergonómikus, és

az üzemeltetése energiatakarékos. A Plug & Play+ szabvány támogatásával a P810 installálása és konfigurálása könnyedén végrehajtható Windows 95 és 98 operációs rendszerek alatt, de a monitor a PC mellett a Macintosh-okkal is kompatibilis. A garancia a ViewSonictól megszokott három évre szól.

Az OnView® képernyőn megjelenő menü segítségével a monitor minden fontosabb paramétere kényelmesen állítható. Ezen belül a ViewMatch® menü segítségével a felhasználó a színhőfokot tudja állítani, és lehetősége van a színekre ezt egyenként is beállítani.

A monitor maximális felbontása 1600*1280 pont, és az 1280*1024 pontos felbontást 90 Hz-en, remegésmentesen képes megjeleníteni. A monitor által megjeleníthető nagyobb felbontások:

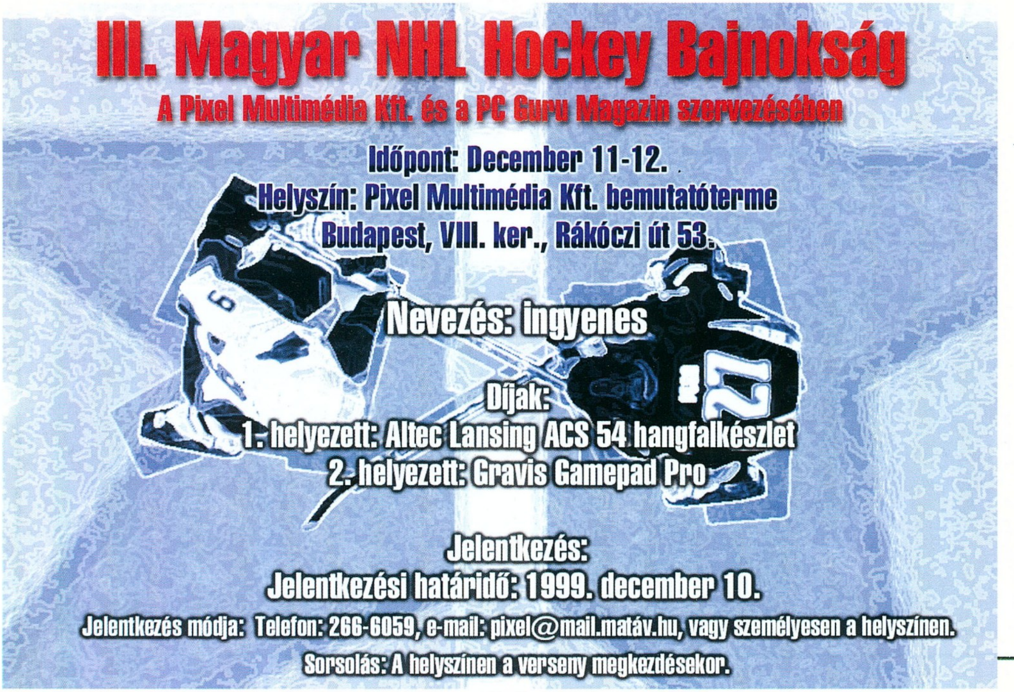
1600 x 1200 @ 77Hz,
1280 x 1024 @ 90Hz,
1024 x 768 @ 118Hz,
800 x 600 @ 149Hz.

A PF790-et a Viewsonic minden, a monitorral szemben professzionális igényeket megfogalmazó felhasználónak ajánlja, aki nap, mint nap hosszú időt tölt képernyő előtt különféle grafikus alkalmazásokkal dolgozva. A középen 0,25mm-es, míg a széleken 0,27 mm-es átmérőjű képpontokból felépülő pontrács a Perfect Flat képcsővel kombinálva nagyon éles, kontrasztos és torzításmentes képet nyújt nagy felbontásokban is magas képismétlési frekvencia mellett, mely jellemzők ideális eszközzé teszik a professzionális grafikai munkákhoz.

A Viewsonic PF790 alapvető jellemzői röviden:

- PerfectFlat® képcső
- SonicTron aperture grill pontrács
- ARAG® képernyő-kezelés
- OnView® felhasználói menü ViewMatch® színmelegség- és intenzitás-szabályzással
- TCO '99 és Energy 2000 szabványoknak megfelel
- Plug and Play+
- PC és Macintosh® kompatibilis
- Három év garancia

(x)



CHIP

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük,
ogy a mellékelt megrendelőlapot
öltse ki nyomtatott nagybetűkkel,
s küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

PC GURU

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint ❑ példányban fél évre 6000 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/12

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, 2 CD-vel, 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Országos Szimulátor Verseny 1999

ategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

versennyel kapcsolatban további nformáció:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Vesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

ECOBIT

PC GURU

NEVEZÉSI LAP

Név: ....

Lakcím: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

Szimulátorjáték címe

[ ]

A vonalkód helye

....
aláírás

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkk és küldje vissza postán vagy fax (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

A bélyeg helye

Ecobit Multimédia Kft.

Budapest
Wesselényi u. 25.

1077

I. Országos Szimulátor Verse

Kategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

ESS Canyon 3D

TALLÓZÓ

BEVEZETÉS – A KREATÍV TRIUMVIRÁTUS URALMÁNAK VÉGÓRÁI

A magyarországi számítástechnikai piac sajátosságainak eredményeképpen a hazai vásárlóközönség figyelme hangkártyák terén ritkán terjed túl a Creative termékein. A téma iránt különös figyelemmel viseltetők talán megfontolják egy-egy Aureal Vortex audio chipsettel szerelt termék megvásárlását, azonban a csendes többség továbbra is a jól bevált Ensoniq 64/SoundBlaster 128/SoundBlaster Live! trió valamelyike mellett teszi le voksát. Az igazat megvallva, e szokás hatalma alól az egyébként természetellenes kísérletező kedvéről híres cikkíró is csak komoly nehézségek árán tudta kivonni magát, hogy aztán végsőkig meggyötört PCI illesztősínjeinek a jóérzés határain túlmenő igénybevételével, két, a Terratec és a FIC által gyártott terméket kényszerítsen egymás után szerencsétlen gépébe. Nos, ezen cikkíró ráadásul az alábbiakban nem átallja a fenti hangkártyákkal végzett különös kísérletei során szerzett tapasztalatait a gyanútlan olvasóra zúdítani.

ESS – AZ ISMERETLEN AMERIKAI CHIPMILLIOMOS

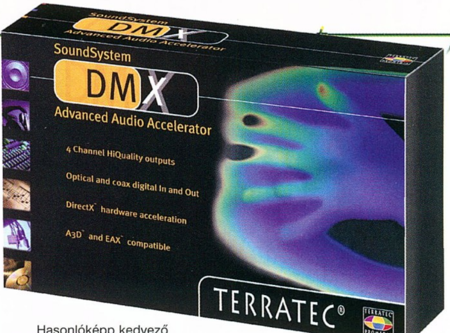
Mind a Terratec SoundSystem DMX, mind a FIC Hi-Five 3D audio gyorsító az ESS legújabb, Canyon 3D névre hallgató chipsete köré épült. A Szilikon Völgybéli Fremontban működő ESS-en kívül talán nincs is olyan hardvergyártó a számítástechnikai piacon, amely rendkívüli sikeressége ellenére is ily ismeretlen volna a felhasználók szélesebb tömegei előtt. Pedig a kaliforniai cég – legalábbis az eladott lapkakészletek számát tekintve – vitathatatlan világelsőséget tudhat magáénak az audio chipsetek piacán, sőt a nagysebességű kommunikációs és video megoldások terén is a gyártók élvonalába tartozik. Termékei szinte valamennyi neves desktop PC előállító (Acer, Compaq, Dell HP, IBM) modelljeiben megtalálhatók, mobil számítógépek esetében az ESS lapkakészleteinek dominanciája pedig talán még kézzelfoghatóbb.

Sajnos az audio chipset gyártók jellegzetes hibájától a fremonti vállalat sem maradt mentes: miután hosszú évekig sikert sikerre halmozott gyártmányaival, a Creative-hoz hasonlóan nem igazán sietett nyugdíjazni ISA buszos hardverrelikviáit, így jelentős technológiai hátrányba került a PCI buszos lapkakészletekkel elsőként megjelenő vetélytársakkal (Aureal, Crystal) szemben. Az ESS válaszul megjelentetett megoldásai, a Maestro 1-2 és a Solo chipset csak a piac alsóbb szegmenseit voltak képesek visszaszerezni az egykoron jobb napokat látott cég számára, a valódi 3D audio gyorsítók (Vortex 1-2, EMU10K1) teljesítményének elérése sokáig csak álom maradt…

Napjainkban azonban a fenti helyzet gyökeres változás előtt áll: többéves intenzív kutatómunkát követően az ESS elérkezettnek látta az időt arra, hogy Canyon 3D névre hallgató új csodafegyverével ismét a csúcsra törjön technológiai téren is. A lapkakészletet elsőként a fent említett német illetőségű Terratec és a tajvani FIC használta fel termékeiben, előbbi a high-end, utóbbi a középkategóriás hangkártyák piaca minél nagyobb hányadának megkaparintást tűzve ki célul.

CANYON 3D – KRISTÁLYTISZTA HANGOK A VÖLGY MÉLYÉRŐL

Az ESS Canyon 3D tipikus példája azon jelenségnek, hogy a konkurenciához képest késéssel érkező technológiának is megvannak a maga előnyei: tanulva a piacvezető gyártmányok erényeiből és hibáiból a 1978S chipset tervezésekor valószínűleg minden téren az "egy lépéssel a vetélytársak előtt" elve dominált, végtermékként nem mindennapi képességekkel felvértezett megoldást eredményezve. A Canyon 3D a Yamaha WaveForce lapkakészlethez hasonlóan a brit illetőségű Sensaura MultiDrive technológiáját használja fel az egyes hangok térbeli pozicionálásra. Ez utóbbi eljárás és az 1978S chipset kombinációja mind a Vortex 2 + A3D 2.0, mind a EMU10K1 + EAX 3.0 párossal összehasonlítva lényegesen élethűbb 3D-s hangzást eredményez, hiszen akár a megszólaltatott hangok vertikális helyzetét is képes érzékeltetni, szinte újradefiniálva a "surround" fogalmát. Ráadásul az Aureal és Creative megoldásira építő termékek esetében megszokott 2 analóg kimeneten túl a Canyon 3D akár egy harmadik, külön a mélynyomó és "center" hangszóró részére szánt csatlakozóval is rendelkezhet (ld. FIC Hi-Five), ezáltal tovább javítva az 5.1



hangszórórendszerek megszólalásnak minőségét.

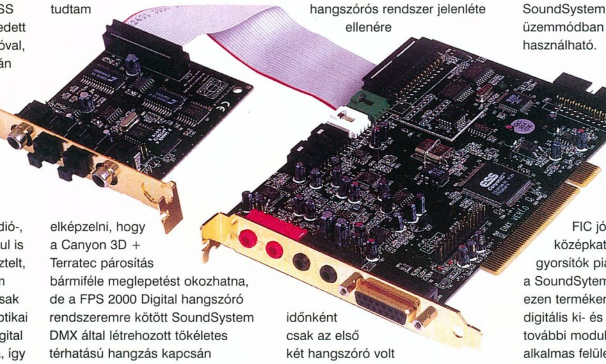
A lapkakészlet által nyújtott, vetélytársaihoz képest lényegesen fejlettebb lehetőségeket az a tény is jól szemlélteti, hogy a Canyon 3D valamennyi jelenleg elterjedtebb 3D audio API-val képes együttműködni, hiszen a DirectSound/DirectSound 3D-n túl az A3D és az EAX által létrehozott különleges effektusok megszólaltatása sem okoz számára nehézséget. Az 1978S chipset műveleti sebessége révén is joggal pályázhat az elsőségre: míg a Vortex 2 16, az EMU10K1 legfeljebb 32 DS3D folyam egyidejű kezelésre alkalmas, addig a Canyon 3D a 32+ régióban is otthonosan érzi magát. Az alant található, I. számú táblázat adatai is világosan jelzik az ESS audio technológiai szupremáciára való törekvését.

SOUNDSYSTEM DMX – "DOOF DADDELN WAR GESTERN..."

Akárcsak Aureal és Creative lapkakészletekre épülő termékei gyártása során, a Terratec az ESS Canyon 3D esetében sem elégedett meg az egyszerű implementációval, hiszen - mint specifikációi alapján megállapítható - a SoundSystem DMX-et egyértelműen a teljes kiépítettségű SoundBlaster Live! vetélytársának szánta. Ennek megfelelően az akár 3 (!) külső elemet is fogadni képes rendszerhez digitális bővítő-, rádió-, sőt, egy újabb hullámtábla modul is csatlakoztatható. Az általam tesztelt, alapfelszereltségű SoundSystem DMX csomagja mindazonáltal csak az összesen 4 (!) koaxiális és optikai ki- és bemenettel rendelkező Digital Expansion egységet tartalmazta, így az opcionális ActiveRadio és WaweSystem kiegészítők vizsgálatára nem nyílott lehetőségem.

A hardverhez hasonlóan a termékhez tartozó szoftverek választéka is tekintélyt parancsoló: a SoundBlaster Live! tulajdonosok által már jól ismert Steinberg Cubasis és a Mixman Studio különleges verzióján kívül a mellékelt CD-ken a Ed!sonWave és az InternetPhone 4.0 programokat is megtalálhatjuk. A Terratec gyártmányok esetében megszokott igényességet természetesen a SoundSystem DMX felhasználói kézikönyve sem nélkülözi: a két db, angol és német nyelven íródott, több mint 80 oldalas dokumentum a kártya konfigurációjának legapróbb mozzanataira is részletesen kitér. A szemléletes ábrákkal is ellátott írásos útmutatónak köszönhetően a digitális bővítőmodul és a meghajtó szoftverek telepítése még az átlagos felhasználó számára sem okozhat nehézséget, így valószínűleg nem meglepő, hogy a rendszer installációja az amúgy csekély képességekkel bíró cikkíró esetében is az elvárható könnyedséggel ment végbe.

Számos konkurens 3D audio gyorsítót ismerve személy szerint igen nehezen tudtam elképzelni, hogy a Canyon 3D + Terratec párosítás bármiféle meglepetést okozhatna, de a FPS 2000 Digital hangszóró rendszeremre kötött SoundSystem DMX által létrehozott tökéletes térhatású hangzás kapcsán gyakorta nem akartam hinni a saját fülemnek: a kártya számos alkalommal tisztábban és erőteljesebben szólalt meg A3D és EAX alatt, mint az eredeti, kifejezetten ezen API-kra optimalizált Aureal és Creative termékek!



Hasonlóképp kedvező tapasztalatokat szereztem a SoundSystem DMX DVD filmek alatt produkált hangminősége terén, mivel a kártya könnyedén elérte, sőt, némileg talán meg is haladta az SB Live! által felállított (egyébként rendkívül magas) minőségi szintet.

Természetesen a SoundSystem DMX sem bizonyult minden téren tökéletesnek, ti. rendszeresen ugyanazon gond merült fel egyes A3D-t és EAX-ot támogató szoftverek működése során: a 4 hangszórós rendszer jelenléte ellenére időnként csak az első két hangszóró volt hajlandó megszólalni. A cikk megírásnak pillanatában azonban ez is megoldódni látszott, hiszen az ESS a hiba kijavítást ígérte a meghajtóprogram következő verziójában. A bővítőmodulon található 2 db digitális kimenet kapcsán szeretném felhívni mindenki figyelmét azon tényre, hogy azok szabványos RCA ill. TOS formátumúak, ennélfogva a Creative és a Cambridge SoundWorks által használt különleges csatlakozókkal nem kompatibilisek! Az FPS 2000-2500 esetében tehát meg kell elégednünk a "mezei" analóg jelátvitellel, igaz, az ugyancsak szabványos konnektorokkal rendelkező Altec Lansing, Jazz és MidiLand stb. rendszerekkel a SoundSystem DMX digitális üzemmódban is gond nélkül használható.

GOLDEN MELODY HIGH FIVE – VALÓDI 5.1 TECHNOLÓGIA, 50 DOLLÁR ALATTI ÁRON

Új hangkártyájával a FIC jól láthatóan a középkategóriás 3D audio gyorsítók piacát célozta meg, így a SoundSytem DMX-től eltérően ezen terméken hiába is keresnénk digitális ki- és bemeneteket, ill. további modulok csatlakoztatásra alkalmas felületeket. Ennek ellenére funkcionalitás terén a Hi-Five számos meglepetést tartogat a vásárló számára, melyek talán legfontosabbika a "Line-in" bemenet opcionális mélynyomó kimentként való felhasználhatósága. A subwoofer részére fenntartott csatlakozó használatával az alsó

II. számú táblázat – Terratec SoundSystem DMX és FIC Hi-Five vs. Creative SoundBlaster Live!, Live! Value és MX 300

Termék megnevezése	Terratec SoundSystem DMX	FIC Hi-Five	Creative Soundblaster Live!	Creative SoundBlaster Live! Value	Diamond MX 300
Lapkakészlet	ESS 1978S	ESS 1978S	EMU10K1	EMU10K1	Aureal Vortex 2
3D technológia	Teljes HRTF	Teljes HRTF	Részleges HRTF	Részleges HRTF	Részleges HRTF
Hardveres hullámtábla szintézis	64 hardver hang	64 hardver hang	64 hardver hang	64 hardver hang	64 hardver hang
S/PDIF támogatás	Igen, 4 db csatlakozó	Nem	Igen, 2 db csatlakozó	Nem	Nem
Pozícionált 3D audio API támogatás	DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 és 2.0	DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 és 2.0	DirectSound3D, EAX 1.0 – 3.0	DirectSound3D, EAX 1.0 – 3.0	DirectSound3D, A3D 1.0 és 2.0, EAX 1.0
DOS "Legacy" audio kompatibilitás	Igen (SB-Link, PC-PCI támogatás)	Igen (SB-Link, PC-PCI támogatás)	Igen (közvetlenül)	Igen (közvetlenül)	Igen (közvetlenül)
DLS támogatás	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen
APM/ACPI támogatás	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen
Támogatott hangszóró konfigurációk	2, 4, valódi 4.1 és 5.1	2, 4, valódi 4.1 és 5.1	2, 4, részleges 2.1 és 4.1	2, 4, részleges 2.1 és 4.1	2, 4, részleges 2.1 és 4.1
Független mélynyomó kimenet	Nem	Igen	Nem	Nem	Nem
Hardveres hangforrás tömörítés (WAV, CD-audio form. – fájlba)	Igen	Igen	Nem	Nem	Nem
DVD lejátszó szoftver	Nem	Igen (Cyberlink PowerDVD)	Nem	Nem	Igen (Zoran SoftDVD)
Full-duplex lejátszás és felvétel	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen

I. számú táblázat – a 2. generációs 3D audio gyorsítók összehasonlítása

Lapkakészlet	Aureal Vortex 2	EMU10K1	ESS 1978S
DS3D folyamok száma	16	32	> 32
Támogatott hangszóró konfigurációk	2, 4	2, 4	2, 4, 4.1, 5, 5.1
Felhasznált 3D algoritmus	Részleges HRTF (Front only positioning)	Részleges HRTF (Simple panning)	Teljes HRTF (Sensura MultiDrive)
Addicionális effektusok	Speciális API	Speciális API	Standard API-k

hangtartományokban további jelentős minőségjavulást érhetünk el. A termékhez mellékelt szoftverek mennyisége és minősége ugyan nem mérkőzhet a Terratec kártyájával kapcsolatban látottakéval, azonban a Voyetra programcsomagjával kísérteties hasonlóságot mutató Hi-Five Studio így is széleskörű szolgáltatásokkal rendelkezik: a már megszokott MIDI és CD-audio lejátszáson kívül MP3 fájlok létrehozására, sőt, DVD filmek megjelenítésére is alkalmas. A vásárló által kézhez kapott csomag talán egyetlen gyenge pontja a hangkártya lehetőségeit ismertető kézikönyv, hiszen a 14 (!) oldalas olvasmány valószínűleg nem csak bennem hagy majd bizonyos fokú hiányérzetet...

A Hi-Five installációja a kissé szűkszavú telepítési útmutató ellenére természetesen egyáltalán nem nevezhető bonyolultnak és hosszadalmasnak, hiszen a kimenetek/hangszórók megfelelő konfigurációjával együtt sem vesz igénybe több időt 15 percnél. Kártyánk ráadásul eme csekély fáradtságot is sokszorosan meghálálja, a SoundSystem DMX-szel kapcsolatban leírtakkal csaknem azonos, kiváló hangminőséggel ajándékozva meg minket. A kiemelkedő minőségű DVD lejátszás láttán a felhasználó szinte már meg sem lepődik, igaz, a Hi-Five Studióba integrált Cyberlink Power DVD-től mindez el is várható.

A két bemutatásra került hangkártya lehetőségeit talán legjobban a SoundBlaster Live!-val és az MX 300-zal való komparatív analízis (II. számú táblázat) szemlélteti.

Mint valószínűleg a fenti táblázat adataiból is kitűnik, az ESS Canyon 3D alapú kártyák egyáltalán nem lebecsülendő konkurenciát jelentenek az Aureal Vortex és Creative SoundBlaster Live! termékcsaládnak. A SoundSystem DMX lehetőségeivel messze túlmutat akár a teljes kiszereltségű Live! által kínált funkcionalitáson, míg a Golden Melody Hi-Five minden szempontból a Live! Value méltó ellenfeleként indulhat a piaci háborúságba. A Terratec kártyáját meglehetősen magas fogyasztói ára következtében (33 ezer) valószínűleg csak az igazi professzionális minőséget keresők választják majd, ám a FIC gyártmánya (15 ezer) akár a szűkebb költségvetéssel rendelkező felhasználók körében is népszerűvé válhat.

Végezetül a valószínűleg kissé elbizonytalanodott Aureal és Creative párti vásárlók választásának megkönnyítése végett álljon itt egy sokatmondó hír: az ez idáig a SoundBlaster Live! egyetlen igazi ellensúlyát jelentő MX 300-at gyártó Diamond Multimedia következő, 400-as típusjellel ellátott hangkártyája Aureal Vortex lapkakészlet helyett ESS Canyon 3D chipsetre fog épülni...

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

DMX - Herta
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu
INFO

Hi-Five - Kelly Tech
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 349-6477
www.kellytech.hu
INFO

ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

KISORSOLTUK JÁTÉKUNK
NYERTESEIT

DUNGEON KEEPER 2

LONDONI UTAZÁST NYERT: 636

DK2 POSZTERT NYERT: 15, 19, 44, 57, 68, 77, 93, 158, 162, 180, 196, 221, 260, 302, 364, 401, 658, 727, 825, 994

Nyeremények átvehetők a kézikönyv bemutatása mellett az Ecobit Multimédia irodájában: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

BULLFROG

Gamepads

Kétségtelen, hogy a PC-s játékvezérlők között a kontroll padek örvendenek a legkisebb népszerűségnek, ám ennek ellenére úgy tűnik, hogy a karácsonyi szezon kezdetén a piac eme kis szeletéért is kiélezett verseny formálódik. Az elmúlt hetekben az évek óta tartó végzetes csöndet megtörve szinte minden ismertebb gyártó bemutatta új modelljét, amely az év végi nagy hajrában kerül majd a boltokba. A Logitech és a Microsoft némileg kifogták a szelet a vetélytársak vitorlájából, hiszen egyszerre tuningolták fel a vezérlőjüket az egér nyújtotta „freelook" (hajdanában ezt még +mlooknak hívtuk) lehetőséggel. Bár technikailag két teljesen eltérő utat választottak a megvalósításhoz, a végeredmény gyakorlatilag azt eredményezi, hogy mindkét kontroller alkalmas összetett irányítást (egér és billentyűzet) megkövetelő játékok kiszolgálására is. Ezzel a lényeges újítással felvértezve a jövő game padjei már nem pusztán a konzol jellegű akció és verekedős játékok lehetséges irányítói, bár az kétségtelen, hogy egyelőre nem képesek megingatni a hagyományos vezérlés jól bevált alappilléreit. Hogy miért is, ez kiderül az alábbi teszt során, melyben a fenti termékek mellett bemutatjuk még a trendet kevésbé követő gyártó, a Genius force feedbackes irányítóját is.

LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME

A WingMan Gamepad már az első kipróbáláskor is azt az érzetet kelti benned, mintha a kezedbe öntötték volna. Elképesztően kényelmes, ezen felül pedig a gombok és a D-pad minősége egészen kiemelkedő. A mozgásérzékelős szenzort a Logitech fejlesztette (G-Force Tilt), reményeik szerint az új technológia lehetőséget ad majd arra, hogy sokkal több játékot élvezhessünk a WingMan segítségével, mint korábban. Bár konkrétan sehol sem fejtik ki, hogy a G-Force Tilt

technológia hogyan is működik, egyszerűen arról van szó, hogy a padet különféle irányokba mozdítva (azaz a vízszintes alaphelyzetből tetszőleges irányba döntve, forgatva) a játékokban is érvényt szerezhetünk az akaratunknak. Mintegy ezt demonstrálva az irányítóhoz megkapjuk „ajándékba" a Rogue Squadron 3D Elite Mission változatát, amely minden macerás beállítástól megkíméli a tulajdonost. Egyszerűen csak menni kell, szétlőni a birodalmiakat, közben pedig a megszokott egértologatás helyett a WingMan forgatásával lehet célozni. A játékélmény gyakorlatilag nem szenved csorbát, de a teljesen precíz célzás nem a szenzoros megoldás erőssége. A Logitech vezérlőszoftvere tartalmaz pár játékhoz előre ledefiniált beállításokat, ám ezeket kedvünkre módosíthatjuk, illetve létrehozhatunk új „profile"-okat is. Dicséretes, hogy az Internetről automatikusan, minden nehézség nélkül update-elni tudjuk a programot. Kiemelkedően élvezetes volt használni a mozgásérzékelőt a Pod Racerben, amelyben a precizitásnak kisebb jelentősége van. Itt, ha előredöntöttük a WingMant, a pod elkezdett gyorsulni, a jobbra-balra mozgatással pedig az úton lehetett tartani a szerkezetet. Ezzel szemben képtelenek voltunk a kontrollert érdemben használni az alábbi játékokkal: Quake2, Half-Life, StarCraft (dacára annak, hogy ezeket a vezérlő szoftver alapból „ismeri").

+ igényes cyber design
+ mozgásérzékelő szenzor
+ kedvező ár
- némileg hibás elképzelések:): senki sem fog StarCraftozni game paddel

MAX FIRE DIGITAL FORCE G-09D

A tajvani székhelyű Genius merész húzással lepte meg a „freelook"-ra koncentráló potenciális game pad vásárlókat. A Max Fire Digital dobozán

feketén-fehéren hirdetik a force feedback támogatást, ami elsőre nekünk is alapos meglepetést okozott. Idővel kiderült, hogy mindez nem egyenértékű a joystickok esetében megszokott jelzővel, hiszen a pad beépített motorja csak egy adott gomb lenyomása esetén képes „force" effekteket produkálni (azaz nem reagál például az útviszonyokra). Ezt a kezelőszoftverben programozhatjuk, így érve el például a Driverben (aki szereti az autós játékokat, az feltétlen próbálja ki az új kedvencet), hogy a folyamatos gázadáshoz alap motorrezgés társuljon. Az összes gombhoz „rendelhetünk" különféle erősségű „force" effektet, némiképp érdekesebbé téve ezzel az irányítást. Ezt leszámítva a Max Fire erőssége a komplex vezérlés, hiszen a „szokásos" 10 tűzgomb mellett tartalmaz egy beépített mini joyt és egy steering wheelt is.

+ beépített mini joy
+ strapabíró külső, ésszerű táp csatlakoztatás (a game port „mellé")
+ használja az erőt!
- de minek? (ez teljesen személyfüggő)
- kicsit fapados design és kezelő szoftver

MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

A Dual Strike fejlesztése során a legfontosabb cél az volt, hogy olyan kontroll padet hozzanak létre, amely alkalmas majd a first person shooterek maradéktalan kiszolgálására. Ennek megfelelően az irányító középen tetszés szerint elforgatható, így a használata során az egér mozgását is maradéktalanul szimulálni tudjuk. A SideWinderhez adott vezérlőszoftver szintén tartalmazza a népszerűbb játékok előre ledefiniált beállításait, így pár gyors klikkelés után máris a Quake2-ben találhattuk magunkat. (Azért ne gondoljátok, hogy mi minden áron reformálni szeretnénk a hagyományos billentyű-egér kombinációt...:)) Nos, fél óra kitartó próbálkozást követően már használhatónak ítéltük a DS-ot, sőt, kellő érzékenység beállítása után már a „legkeményebb" szörnyeket is játszva körbe tudtuk táncolni vele. Ettől eltekintve, a Microsoft vagy éppen a Logitech bármennyire is kitart az elképzelése mellett, multiplayerben a DS kész öngyilkosság. Ahol a precíz célzás fontos, és az is, hogy teljesen együtt éljünk az irányítással, ott a legjobb használt USB-s egérnek, illetve a ps2 rate programnak vesszük.

+ újszerű technológia
+ kényelmes, egyedi foghatóság
- némileg hibás elképzelések:)
- úgysem lehet majd itthon kapni...

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

3D Studio Max 2

A KAMERA

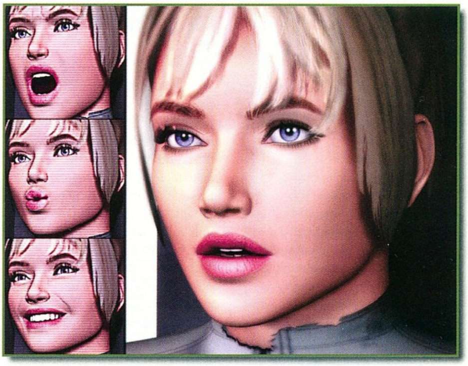
A múlt havi kitérő folytatása, hosszas filozofálgatás után, végül tutorialok formájában fog elkészülni, eme szám CD melléklete mindjárt tartalmaz is egyet. Ismételten javasolnám mindenkinek, hogy csinálja végig őket, ugyanis az általános modellezgetésben is sokkal könnyebb és hatékonyabb lehet utána, az így szerzett tapasztalatok felhasználásával.

Másodsorban, a Max3-ra való áttérést szeretném mindenkinek fokozott mértékben javasolni. Mostanra gyakorlatilag az új verzió vált a standard szoftverré, előző verziója helyére lépett mindenhol. Az interface apró változtatásait könnyen meg lehet szokni, már csak azért is mert elsősorban javításokról van szó :). Ellenben van egypár dolog a Max3-ban, ami miatt muszáj lenne megszereznetek: modellezés szempontjából a surface tools, a javított NURBS, és a NURMS algoritmus a meshsmooth-hoz, valamint a patch, spline és mesh objektumok átdolgozott és kibővített kezelése. Az új renderer, a rendering effects kiegészítéssel (a video post post-processing effektjeinek közvetlenebb használata; lásd még lejjebb), valamint az új shaderek és procedurális textúrák a material editorban mind-mind szükségesek, és szeretnék a jövőben velük is foglalkozni a cikkekben. Az átállás elkerülhetetlen, és minél hamarabb esik meg, annál jobb - a realtime 3D témakör lezárása után a rovat címében a 2-est tehát 3-asra fogom cserélni.

A mellékelt képekről egy keveset. Mostanában nem kevés időt töltöttem azzal, hogy átkutattam a Netet mindenféle használható anyag után, leginkább a tanulást tekintve célnak. Igen sok helyet leltem tutorialokat, valamint olyan grafikákat, melyek érzésem szerint mindannyiunk okulására szolgálhatnak, és szándékomban áll ennek minél nagyobb részét továbbadni, valamint közkinccsé tenni. Ennek megfelelően az újság megjelenésének idejére (kb. cikkleadás + pár hét) igyekszem a home page-emet frissíteni, és a 3DSMax rovatot tovább struktúrálni. Kapni fogtok egy halom linket, ellenben a tutorialokat valószínűleg nem fogom a szerveren elhelyezni. Ennek olyan okai vannak, mint a tárolási limit, a szerzői jogok - szerintem már az is király, ha valahol egy adagban találsz nagyobb adag linket, amiket így nem kell estéken át vadászni... Amint azt láthatjátok, az így szerzett ismerteket felhasználva például neki is kezdtem a több éve tervezgetett emberi fej projektnek, a készítéséről - részben a Net elérés nélküli olvasók kedvéért - hamarosan elkészül egy részletes leírás.

Megjegyezném még, hogy a közeljövőben igyekszem majd minden hónapban egy-egy 3D grafikus műveiből afféle kiállítást szervezni a rovathoz, így 1. jól fog ki kinézni, 2. nem csak az én képeimet bámulhatjátok majd... az illető személy persze egy olvasó is lehet, lehet produkálni magatokat!

Most pedig térjünk rá az elméleti sorozat folytatására. A 3D-s jelenetek önmagukban nyilván nem sokat érnek, hatalmas mennyiségű adatként a számítógépünk háttértárolóján csücsülve. A nézetablakok által adott, leegyszerűsített megjelenítés meg nem éppen esztétikus látvány, így hát az egyetlen lehetőség munkánk eredményeinek bemutatására, ha rendereltetünk egy képet vagy animációt a művünkről. A kiszámítandó kép készülhet valamelyik párhuzamos vetítésű ablakból, vagy a perspektivikus nézetből - de ezeket sajnos nem lehet a megfelelő szinten kontrollálni. Ezért a 3D-s programok egy virtuális kamerát használnak a nézőpont meghatározására, valamint egyéb célokra is. A képeink, animációink elkészítésénél ugyanis a valóság szimulálása a célunk, és a valóságban a néző valamilyen kamerával, fényképezőgéppel felvett képeket láthat, így ezek jellegzetességeit kell utánoznunk. Alapvetően két csoportra oszthatjuk azon tényezőket, amelyekre ügyelnünk kell.



Az egyik a kamera használatával kapcsolatos sajátosságok: a felvevőgépünk elhelyezése, mozgatása, a zoomolás - ezeket célszerű a való életből átvenni, ily módon fokozva képeink, animációink élethűségét. Ugyanakkor néha hasznos lehet a számítógépes grafika jellegéből következő lehetőségeket is kihasználni, a valóságban kivitelezhetetlen kameramozgások alkalmazásával. Utóbbira remek példák találhatóak a Pixar-féle It's a bug's life című filmben - ha még nem mondtam volna, ez kötelező olvasmány a számotokra :).

A másik pedig a kamera, mint eszköz fizikai felépítéséből adódó jelenségek, effektusok modellezése. Ezeket vennénk át most részletesebben. Kezdjük mindjárt azzal, ami a legegyszerűbb: a kameránk típusa megegyezik a mozifilmeknél és profibb

fényképezőgépeknél használt 35 mm-es típussal. A kamera fókusztávolságát vagy látószögét állítva zoom-olhatunk, viszonyításképpen az emberi szem látószöge 8 fok körül van, a Max kamerájának is ez az alapbeállítása. Ha ennél kisebbre vesszük ezt az értéket, akkor „zoom-olunk be", a perspektivikus hatás, a kép mélysége fokozatosan csökkenni kezd, és a végén teljesen megszűnik. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobbnak látszanak a tárgyak is a kamerában, ezért szokták a közeli felvételekhez a kamerát a színészek elé rakni. A látószög növelésével pedig még látványosabban torzul a kép, és halszemoptika-hatás lép fel, ami nagyon hamar zavaróvá válik - szinte csak speciális hatások

elérésére használják. Erről bővebben később lesz szó.

A kamera filmen rögzíti a képeket, a film pedig soha nem lehet tökéletes, így a rajta megjelenő képek sem. Mikroszkopikus torzulások, koszfoltok vannak a rögzítésre használt felületen, így egyfajta szemcsézettség alakul ki a végső felvételen - ami a számítógéppel renderelt képről viszont hiányzik. A természetellenes élességet és tisztaságot tehát utólag le kell rontani, a kész kép további feldolgozásával. A Max3 már tartalmazza a film grain plugint, ami remekül szimulálja az alapvető kis zajokat, szemcséket, aki ennél komolyabb szakadásokat, koszokat akar megjeleníteni, az pedig a Photoshop-hoz beszerezhető ilyen jellegű plugineket meghívhatja a Maxból is, nyilván a hosszú animációknál egyszerűbb így dolgozni, mint utólag a már lementett képkockákat manipulálni. Mivel a jelenség magán a filmanyagon jön létre, ezért ez az utolsó effektus, amit egy képkockán alkalmaznunk kell - minden más után, a sor végére kell kerüljön.

Ha kifelé haladunk a kamerában :), akkor most következik az exponálás. Ezt az ablakot nagyon rövid időre, a másodperc tört részére kinyitva jön létre a kép a filmen - de az a nagyon rövid idő is lehet sok bizonyos esetekben. Amikor az exponálás alatt mozgásban van egy tárgy, méghozzá jelentős mértékben, akkor arról nem éles kép fog kialakulni, hanem elmosódott. Ezt a jelenséget hívják motion blur-nek, és valamire való animáció nem képzelhető el nélküle. Szerencsénkre nem szükséges túl mélyen belemennünk a részletekbe, a program szinte mindent elvégez magától. A motion blurnek több fajtája is használható a Maxben: az image motion blur a kész képre hajt végre egy 2D-s effektet, de ez alkalmazható a háttérképre is, ellenben nem túl gyors. A másik lehetőségünk, hogy egyes tárgyakat többször is leszámoltatunk, ez már nagyon erős hatást produkál. Az extra minták számát, és a mintavételezések közötti időt szabályozhatjuk, ezen mintákat összemosva készül el a végső kép.

A motion blur-rel, noha szükséges, finoman kell bánni. Túlzott használata esetén, különösen sokat mozgó kamerával, homályos, zavaros lesz az animáció, elvész a látvány.

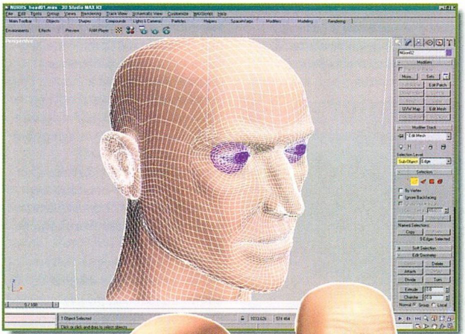
A kamera optikáját alkotó sem mentesülnek lencsék a rajtuk áthaladó fény hatásai alól. Megtörik, szórják, tükrözik azt, valamint a felületi egyenetlenségeikben is elakad egypár fénysugár. Az eredmény a lens flare effektus, aminek használata szintén elengedhetetlen egy élethű animációban. A hatás a fényforrás erősségétől és kamerától való távolságától függő intenzitású, felépítését pedig az atmoszféra és a kamera optikájának struktúrája határozza meg. Általánosságban a fényforrást egyfajta finom udvar veszi körül, és a középpontjából kifelé mutató, változatos irányú és erősségű fénysugarak. Ezen effektusok szabad szemmel is megfigyelhetőek, főleg éjszaka (mivel nappal csak a Nap szokott „égni" :). A fényforrást körülvevő gyűrű, a körülötte jelentkező, csillag alakba álló fénysugarak, valamint a kamera lencséinek becsillanása már csak az azon keresztül rögzített képeken jelentkezik.

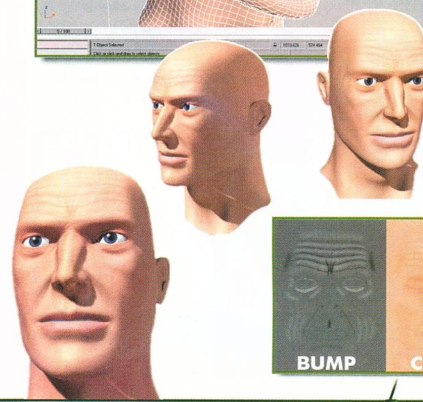
Az animátori állásokra jelentkezők által küldött anyagokon az egyik tuti buktató a lens flare túlzott, ízléstelen, céltalan, valóságtól elrugaszkodott használata. Általában az a jó, ha elsőre nem is nagyon lehet észrevenni.

Végül a mélységélességről kell szót ejtenem. A kamera lencséivel lehetőségünk van egy bizonyos pontra fókuszálni, így az adott pontról és közvetlen környezetéről a kamerában éles kép alakul ki; ellenben az ennél távolabb és közelebb lévő tárgyak képe a távolságtól függően homályos lesz. Ez a hatás manapság már nem látható állandó jelleggel a filmekben, csak akkor jelentkezik, ha a rendező vagy az operatőr a néző figyelmét irányítani szeretné, például az előtérben álló szereplőre, vagy a háta mögött felbukkanó másik szereplőre. Számítógépes alkalmazása is hasonló esetekben, konkrét célok esetén indokolt, egyébként szükségtelen.

Ezeket az effektusokat a Maxen belül általában a Video Post, illetve a 3-as verziótól a rendering effects segítségével valósíthatjuk meg. Mivel azonban ezen eljárások már a kész képeket manipulálják, lehetőségünk van külső szoftverek használatára is. Ilyenből rengeteg van, kiemelhetem például az Aftereffects-et - de ezekre a szoftverekre igazán csak egy komoly animációs stúdiónak van szüksége és pénze.

Ha minden jól megy, a következő hónapban befejezzük ezt a témát, és megpróbálok készíteni egy tutorialt a video post használatáról.





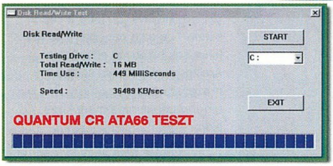
Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Hardware fórum

Nos, végre sikerült hozzájutnom egy Quantum 9,1Gb-os, UDMA66, KA sorozatú winchesterhez. Ez már 7200-at forog, ellentétben a CX-CR sorozat 5800-as fordulatszámával. Nosza, lecseréltem a 6,4-es Quantum CR-t, lássuk, nagy-e a különbség. Elmondom lépésről lépésre, mit tapasztaltam. Ugye, az embernek nincs kedve Windowst installálni, ha nem muszáj. Tehát a lehető legkényelmesebb megoldást választottam. Az új, KA winchestert megformáztam, engedélyeztem a 32 bites lemezhasználatot. A gépben lévő winchesterről bootoltam, és letiltottam a virtuális memória használatát, így a Windows gond nélkül másolható, megcsináltam már ezerszer. A HotRod kártyán CR vincsi maradt a primary master, a KA lett a secondary master. A kártya biosza gond nélkül felismeri a két ATA66-os winchestert. Boot a régi vincsiről, Windows 98 indul, Windows Commander indul, másolás indul. Indul, és leáll. A gép merevre fagy. Újraindítás, talán a Windows Commander nem kedveli a túl gyors vincsit, másoljunk akkor a hagyományos, ikonhúzogatós módszerrel a Windows alatt. Másolás indul, leáll, gép merevre fagy. Bakot ugrok, szentségelek, varázstáncot járok, akkor se megy. Felvillan az ötlet: legyen a régi vincsi a primary master, az új meg utána a primary slave. Windows indul, Windows Commander indul, másolás indul. És gond nélkül megy. Régi vincsi kiépítése, új vincsi beépítése, virtuális memória engedélyezése, minden rendben. Azóta is. Tulajdonképpen meg kellett volna próbálnom, hogy az új vincsi legyen a primary, a régi meg a secondary porton, de sok kedvem nem volt hozzá. Fogalmam sincs, miért nem ment az eredeti elképzelésem szerint, hisz mindkét winchester ATA66-os, és mindkettő FAT32-re volt megformázva. Az egyéb IDE eszközeim – CD-rom, CD-író, rack – az alaplapi IDE vezérlőre vannak csatlakoztatva, így semmi gondot sem okozhattak.

A kártyához adott tesztprogram szerint a KA olyan 25 százalékkal gyorsabb, mint a CR. Ez nem rossz eredmény. Egyet azonban nehezményezek. A KA sokkal, de sokkal hangosabb, mint az elődje volt.

Eleinte halálra ijesztett a géppuskaropogásra emlékeztető hangjával, de már megszoktam.

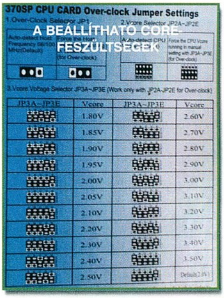


QUANTUM CR ATA66 TESZT

QUANTUM KA ATA66 TESZT

A számítástechnika rejtélyes világában nagyon ritkán bukkannak fel igazán hasznos apróságok. A cégek általában a komolyabb termékekre fektetik a hangsúlyt, hiszen az igazán nagy haszon ezeken van. Mit kell foglalkozni a PPGA-Slot 1 Celeron átalakítóval? Nem sokat, ugye, ezért is jöttek a világra kezdetben azok a szörnyszülött átalakítók, melyek egyrészt nem fértek el a számítógépházban a táp alatt, másrészt pedig a Slot 1-be illeszkedő érintkezősoruk rövid idő alatt oxidálódott, rejtélyes hibákat idézve elő. Szerencsére azonban van kivétel. Ez pedig a képen látható átalakító. Egy milliméterrel sem magasabb a szükségesnél, a csatlakozósor aranyozott, és most jön a lényeg. A piros jumperek segítségével a core-feszültség állítható, illetve a processzort automatikusan felismerő, és ezért a Celeronnak csak 66-75-83 MHz-es órajelet engedélyező alaplapok a sárga jumper segítségével becsaphatók, így elérhetővé válik a 100 MHz, amelyik pl. a 366-os Celeronok 550 MHz-en történő hajtásához szükséges. De a fontosabb mégiscsak a core-feszültség, mely 1,8 – 3,5 V-ig állítható. Ezzel gyakorlatilag – ha a proci hajlandó feljebb menni – minden olyan alaplapban lehet a Celeront tuningolni, ahol ez egyébként nem lenne lehetséges. Nem tudom, az átalakítót ki gyártja, de ismeretlenül is fogadja legmélyebb elismerésemet.

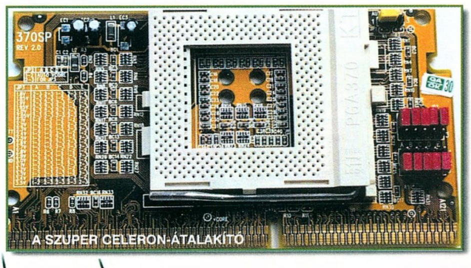
Miután az első, duál-Celeronos gépek jó két hónapja mennek, megszülettek az első tapasztalatok. Az Abit BP6 alaplapban elhelyezett 2 db Celeron 366-os darabonként 550 MHz-en a megfelelő támogatottság alatt brutális teljesítményt nyújt. 3D StudioMax alatt a renderelési teljesítmény valóban majdnem a kétszerese az egyprocisnak, az Adobe Photoshop is alaposan kihasználja az adott lehetőségeket. A Quake 3 pedig az R_SMP 1 konzolparanccsal átkapcsolható a kétprocis támogatásra Windows NT és Windows 2000 alatt. Általánosságban elmondható, hogy ez a konfiguráció a jövőt tekintve is jó befektetésnek látszik, persze, sok függ attól, hogy sikerül-e megfelelően tuningolható Celeront szerezni. Mivel az alaplap a 75 – 83 MHz közötti órajelekkel bőségesen el van látva, van remény a tuningra, egészen a 400-as Celeronig. Ennek a szorzója 6-szoros, tehát van esély a 6 x 75 = 450 MHz-re, kis szerencsével többre is. Mindenkit lebeszélek azonban a 433 – 466 Celeronról, legalábbis azokat, akik szeretnék kicsit meghajtani a procijukat, mivel a 6,5 – 7-szeres szorzó miatt már egyáltalán nem biztos, hogy a proci elindul akár a 75 MHz-en is. Rendkívül fontos a megfelelő hűtés is. Nagyon sokan jó eredményeket érnek el a polírozás is. 800-as finomságú polírpapírral, tökéletesen sík felületen felpolírozzák a processzor, illetve a hűtőborda egymással érintkező felületét. A "tökéletesen" sík felület természetesen csak a mesében, illetve a fizikában létezik, de megteszi egy márványlap is. Nagyon kell ügyelni arra, hogy a polírozás után valóban sík felületű legyen a proci teteje, ellenkező esetben a hűtés hatásfoka még rosszabb lesz, mint a polírozás előtt. Jó teszt, ha a procit és a hűtőbordát egymásra illesztve erős fény felé tartjuk: ahol az illeszkedés nem tökéletes, ott a fény átlátszik.



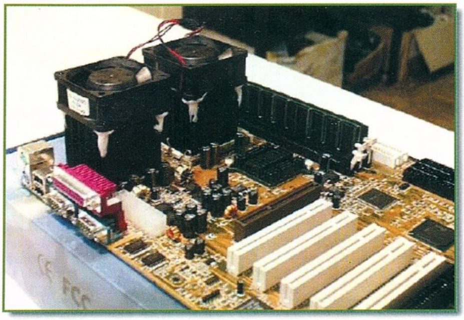
A BEÁLLÍTHATÓ CORE-FESZÜLTSÉGEK

A kétprocesszoros gép az asztalon napokon keresztül kifogástalanul működött az általam "alkotott" órásborda + 6x6 cm-es ventillátoros hűtéssel. Midi ATX házba építve azonban a tápegység alatt a processzorok elmelegedtek, egész egyszerűen nem tudtak megfelelő mennyiségű hideg levegőt fújni a hűtőbordákra. A megoldás: maxi ATX toronyba kell építeni az alaplapot. Ebben az esetben semmi sincs a processzorok fölött, a tápegység oldalt helyezkedik el. Sőt, még arra is van lehetőség, hogy a tápegység mellé rögzített ventilátor segítségével oldalról fújassuk a két procit. Az Abit BP6 bebizonyította kiválóságát, még 72 órás Quake-partyk alatt sem jelentkezett semmi gond.

Az ember lassan meghülyül, annyiféle processzornév van forgalomban. Ez főleg az Intelre jellemző, de a többi procigyártót se kell félteni. Nézzük át röviden, melyik kódnév mit is jelent.



A SZUPER CELERON-ÁTALAKÍTÓ



INTEL

Pentium

A P5 család első tagjai 1993. márciusában kerültek a piacra. Az Intel nem esett abba a hibába, melyet egyszer már elkövetett a 486-os procik esetében, éspedig, hogy nem szabadalmaztatta a Pentium nevet. Így a P5 és az ezt követő processzorcsalád már az Intel által kizárólagosan használt Pentium néven került forgalomba.

Az első Pentiumok 0,80 mikronos technológiával, 60 és 66 MHz-es órajellel és 5 V-os tápfeszültséggel készültek. Kizárólag Socket 4 foglalatot tartalmazó alaplapokban működtek. A család következő tagjai

a már mindenki által ismert P54-es, lila kerámiatokos pentiumok egy évvel később jelentek meg. A frekvencia 75-200 MHz-ig, a buszfrekvencia 50-66 MHz-ig terjedt. 0,50 mikronos technológia és 3,3 V-os feszültség – ezek voltak a fő jellemzők. Tartalmazott 16Kb elsőszintű cache-memóriát is.

Pentium MMX

A következő lépés a P55 processzor volt, mely 0,35 mikronos technológiával készült, 32 Kb cache, 2,8 V-os feszültség és a multimédia (MMX: MultiMediaXtensions) jellemezték. Órajelek: 166 – 233 MHz. Születési időpont: 1997. Január.

Tillamook

Ez a proci elsősorban notebookokba készült 0,25 mikronos technológiával, csökkentett feszültség-, és áramfelvétellel. Órajel: 166 – 266 MHz. 32 Kb cache, MMX utasításkészlet.

Pentium Pro

A legelső 6. generációs processzor volt, órajelen futó másodlagos cache-memóriával, 1995. novemberben jelent meg. 16 biten csapnivaló volt, igaz, nem is erre tervezték. 150-200 MHz-en ment, béke poraira.

Klamath

A Pentium II család első tagja. Jellemzők: 0,35 mikronos technológia, 512 Kb másodlagos cache, mely a procisebesség felével fut, 66 MHz-es órajel, 233-333 MHz-es kivitel, 2,8 V-os core-feszültség, MMX támogatás, piacra került 1997. májusában.

Deschutes

A Klamath továbbfejlesztése: 0,25 mikronos technológia, 2,0 V-os core-feszültség, 266-450 MHz, 32/512 Kb cache memória, MMX támogatás. A jelenlegi Pentium II-III processzorok lényegében erre a típusra épülnek.

Tonga

Kizárólag mobil gépekbe készült Deschutes: csökkentett tápfeszültség-igény, 66 MHz busz, 233-333 MHz.

Katmai

Deschutes magra épülő Pentium III: SSE, kiterjesztett MMX támogatás, 0,25 mikronos technológia, 32/512 Kb cache, 2,0 V-os core feszültség, 100 MHz rendszerbusz, 450-650 MHz. A technológia várhatóan átvált a 0,18 mikronra, kevésbé fog melegedni, tuningolhatóbb lesz.

Celeron

Ez az Intel olcsó procija: az első példányok másodlagos cache nélkül, a Celeron A-k pedig 128 Kb órajelen futó másodlagos cache-memóriával készültek. Eleinte Slot-1-es, később PPGA kivitelben is készültek. Buszfrekvencia 66 MHz, a bemutatás időpontja 1998. áprilisa.

Covington

Az első Celeron: 32 Kb elsődleges cache, másodlagos cache nincs, Slot-1 kivitel, Deschutes technológia.

Mendocino

Azonos a Covingtonnal, de már 128 Kb órajelen működő másodlagos cache-memóriát is tartalmaz. A 66 MHz-es órajelet ez év végére követik a 100 MHz-es front-busszal hajtható példányok, a várható legmagasabb órajel 500 MHz lesz. A Slot-1 kivitel lassan kipusztul, és csak a PPGA kapható.

Dixon

Notebookokba készült mobil Celeron 256 Kb másodlagos cache-memóriával, csökkentett áramfelvétellel, 333 MHz-en, illetve feljebb.

Coppermine

Pentium III, eleinte 0,25, majd 0,18 mikronos technológiával és 256 Kb másodszintű, procisebességű cache-memóriával, 100, majd 133 MHz-es frontbusszal. A jelenlegi kilátások szerint elérhető maximális órajel 733 MHz. Az utolsó processzor, amelyik készül Slot-1 kivitelben. Jó néhány, jelenleg használatos alaplap nem tudja fogadni, mert egyes lábakhoz az Intel más utasításokat rendelt hozzá. Az igényesebb alaplapok biosz-frissítés után fogadni tudják. November végére várható.

Coppermine 128K

A Celeron A sorozat utódja SSE utasításkészlettel kiegészítve, maximum 600 MHz-ig.

Timna

Bővített Coppermine 128K, a legolcsóbb PC-piacot célozza meg, integrált vga-, és memóriavezérlővel, 533 MHz-es maximális órajellel. 2000. elejére várható.

Xeon

A Pentium Pro utódja, kimondottan szerverekbe készül. A másodlagos cache procisebességgel fut, de nem a processzormagban, hanem kívül tokozva. Deschutes technológia, 512, 1024 vagy 2048 Kb másodlagos cache. Ára igen magas.

Tanner

Ez a Pentium III Xeon, azaz a Xeon, de SSE utasításkészlettel kibővítve. Alkalmas 8 processzoros rendszerekhez.

Cascades

Pentium III Xeon 0,18 micron technológiával. Tulajdonképpen szerverekbe szánt Coppermine, Slot 2 kivitelben.

Willamette

Az első teljesen új alapokra tervezett processzor IA-32 buszrendszerhez: 1 Mb cache, teljesen átszervezett architektúra, előbb 0,18, majd 0,13 mikronos technológia. 1 GHz-en indul, várható megjelenési időpont 2000. vége, 2001. eleje.

Foster

A Willamette szerverekbe szánt változata, nagyobb méretű cache-memória és magasabb órajel jellemzik. Az utolsó Intel proci lesz az IA-64-re történő áttérés előtt.

Merced

Az első IA-64-es processzor, felülről kompatíbilis az IA-32-vel. Háromszintű cache-memóriával rendelkezik, mintegy háromszor lesz gyorsabb a Tannernél. 800 MHz-en és 200 MHz-es rendszerbusszal indul. Lebegőpontos műveletek során mintegy hússzor lesz gyorsabb, mint a PentiumPro volt. Főbb jellemzők: Slot M csatlakozórendszer, MMX és SSE utasításkészlet.

McKinley

Az IA-64-es processzorcsalád következő tagja: 1000 MHz-től indul majd, a Merced utódja lesz kétszer akkora teljesítménnyel. Nagyobb másodszintű cache és 0,13 mikronos technológia jellemzik.

Madison

A McKinley utóda, de már 0,13 mikronos réztechnológiával. 2002-re várható.

Deerfield

A Fostert fogja leváltani 2003-ban, szintén réztechnológiával készül majd.

Northwood

A Deerfield 3 GHz-es változata, feltehetőleg 2003-ban kerül gyártásra.

Ez az Intel processzorok táblázata. A Discrete Cache a processzoron kívül elhelyezett, az órajel felével működő, az Integrated Advanced Transfer Cache pedig a processzormagba integrált, átszervezett, és a processzor sebességével működő gyorsítótárat jelenti. Figyeljük meg az újonnan bevezetett betűjeleket is: az E jelenti az Advanced Transfer Cache-t, a B pedig a 133 MHz-es órajelet.

System Bus and L2 Cache	500 MHz	533 MHz	550 MHz	600 MHz	650 MHz	667 MHz	700 MHz	733 MHz
100 MHz Bus Discrete Cache (Katmai)	P3P 500 MHz		P3P 550 MHz	P3P 600 MHz				
133 MHz Bus Discrete Cache (Katmai)		P3P 533B MHz		P3P 600B MHz				
100 MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)	P3P 500E MHz		P3P 550E MHz	P3P 600E MHz	P3P 650 MHz		P3P 700 MHz	
133 MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)		P3P 533EB MHz		P3P 600EB MHz		P3P 667 MHz		P3P 733 MHz

Pentium® III processors 650 MHz and higher will not have letter designations

Old Man
http://www.internetto.hu/stb/hardver
e-mail: oldman@mail.matav.hu

Levrov

Azt a megfigyelést tettem, hogy a levrov egyre inkább kezd többszemélyes játékká alakulni. Ugyebár itt van a törd., aki általában belepiszkál valamit a szövegbe, amit mindenki nagyon szeret, örül neki, meg ilyesmi, sőt, ha jól emlékszem, talán valamikor mintha írt volna értelmeset is, bár ebben nem vagyok egészen biztos, de mindegy. Újdonság viszont a Korr. megjelenése (ezentúl így fogom itt hívni, ez már bevált elnevezésrendszer. Braz.), aki úgy látszik valami emberfeletti teljesítőképességgel vagy lelkesedéssel van ellátva gyárilag, hogy a sok cikk kijavítgatása és foltozgatása mellett még ide is beleirkál. Mondtam is neki, hogy hehe. Erre szolidan megkérdezte, hogy nagy baj-e, ha ezt teszi, mert ha igen, akkor ő soha többet, és izé. Erre én kilátásba helyeztem neki, hogy ha megpróbál nem beleírni ezentúl, akkor össze-vissza pofozom, aztán majd azt hiszi, haragszom, pedig nem is. *(Na tessék, most már magamat is javíthatom majd. – a korr.)* Szóval, ezentúl ő is itt van velünk, fogadjátok nagy-nagy szeretettel, puszi, csók, örömujjongás, ilyesmi. *(Nem voltál te valaha agit-propos? – a korr.)* Amúgy azt hiszem, ezen kívül semmit nem akartam mondani, tehát akár belekezdhetünk a levrovba is.

ELSŐ LEVÉL MA (HITTÉTEK VOLNA?)

Véletlen nem tudod, hogy ki rakta fel a Tiberian Sunnak a végigjátszását a PGO-ra? Csak tudjam meg, hogy ki volt az az elvetemült... Tejben-vajban-sörben fogom fürösztení (miért, mégis mit vártatok Magyarország legnagyobb TS-fanjától)! Én már ugyan 2szer is végigjátszottam, de nem is volt rossz a Tony ötletei alapján is végigmenni a pályákon.

Egészem véletlenül tudom, ki rakta fel, mert abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy ismerem a PGO tímet. Nos, tehát kérlek szépen, a cikkírón kívül legalább Lilyt, mint főszerkesztő amazont és Gepárdot, mint főwebkreálót kell megfürdetned. *(Csak hallkan jegyezném meg, hogy Gepárd igen termetes úriember, nem hinném hogy van annyi sör a világon, ami a fürösztéséhez elgendő lenne. Még vízből is iszonyú... - a törd.)* Viszont az a véleményen, ennek leginkább belsőleg tudnának örülni, legalábbis ha a sörben fürösztésre gondolunk, mint egyetlen szóba jöhető dologra ugyebár. Arról már nem is beszélve, hogy nyilvánvalóan ezzel járnál jobban, mert Gepárd nem kimondottan az apró emberek kategóriájába besorolható egyén. Csak vigyázz, be ne hajtsák rajtad az ígéretedet... :)

Más. Mondd meg a Lazának, hogy ne szekáljon többet Téged, mert ha megsértődsz itt nekem, és nem lesz Levrov, akkor nemcsak a neve, hanem a fogsora is LAZA lesz. Megint más. ***(Ezt a tökorrút, ha meg nem ír levrovot, akkor a t... fogva meglengetem! Nos választhatsz Csirke! - a törd.)*** Ezt a levelet ajánlom, tedd el jó helyre a gépeden megőrzés végett (na, nem a LOMTÁRBA), mert Én másokkal ellentétben VALÓSÁGOS sört és csokit fogok Neked küldeni. Ha majd átveszed a dobozt, ne felejtsd el, hogy Én nem csak ígérgetek. Na Pá!

(Nagy Gábor)

Azt mondjuk már nem is nagyon értem, miért kellene ehhez a levelet megőriznem, de nyilvánvalóan bennem van a baj *(Pedig egyértelmű: hogy majd unokáidnak is megmutathasd – látjátok, ez az a bácsi, aki tényleg akart küldeni nekem sört csokival. – a korr.)*. A Laza gyereknek én nem mondok ilyet, csak szeretetből és barátságból teszi, ő sem sértődik meg soha, amikor orron találom vágni néha. :) Sört viszont ne küldj, úgyis megissza előlem, persze azt is csak azért, nehogy bajom legyen tőle. Ja, és csokit se, mert a fogaimra is vigyáz a nyomorult... :)

LANGAME

Hi Brazil!!!! Nagyon tetszik az újság. De gondolom, ezt már sokan mondták neked. Na, nem ezért akarok beszélni veled, hanem azért, mert nagyon érdekel a hálózati játék LAN-on. Azt szeretném megkérdezni, hogy mi kell hozzá (hardver), hogy kell összeszerelni a hálót. Tudom, hogy valamelyik 98-as GURU-ban benne volt, de én ostoba nem vettem meg. (...)

(Pötörke Zoltán)

Hát, ha ostoba nem is, de feledékeny biztos. Viszont én most nagy vonalakban elmondom a lényeget neked, meg még sokaknak, a téma ugyanis komoly érdeklődésre tart számot. Először is kell valamilyen Ethernet kártya. Ennek kiválasztásakor az elsődleges szempont a hálózat sebessége és a kábelezés típusa. 10 megabites Ethernet esetén a kábelezés megoldható koax vagy utp kábellel, előbbi olcsóbb, utóbbi viszont jobb. Utp kábelezéshez kell valamiféle hub is, feltételezve, hogy nem csak két gépet akarunk összekötni, s ez tovább költséget jelent. Ha a hálózat 100 megabites, akkor csak utp-ről lehet szó. Játékokhoz egyébként a 10 megabites Ethernet koax kábelezéssel tökéletesen megfelelő, ennél olcsóbb megoldás nincs. Ethernet kártyából lehetőleg PCI változatot érdemes venni, gyorsabb is, általában telepíteni is egyszerűbb, persze, ha nincs szabad PCI slot, akkor az ISA is jó. A kártya installálására bővebben most nem térek ki, típustól és a gép kiépítésétől is függ, pl. portcím, irq, ilyesmik. Mivel hálózati játékról beszélünk, tételezzük fel, hogy a Win9x valamelyik verziójáról beszélünk. A kártya behelyezése után a Windows indulásakor jó esetben örül az új hardvernek, rossz esetben kézzel kell felismertetni, bár ez általában csak az ISA kártyákra jellemző. Ha felismerte, a meghajtóprogramot a hozzá adott lemezről telepítsük, ez a művelet semmiben sem különbözik akármelyik hardver telepítésekor megszokottal. Ha ez megvan, a hálózat jellemzőit kell megadni. Ez vagy a kártya installálása után azonnal elvégezhető, vagy a Vezérlőpult (Control Panel) Hálózatok (Network) programját elindítva lehetséges. Először meg kell adni a gép nevét és a csoportnevet. A gépnévnek egyedinek kell lennie, a csoportnév természetesen lehet ugyanaz, sőt, jó is, ha megegyezik. A játékokhoz a következő összetevők telepítését javaslom: Microsoft Network Ügyfél (Client for Microsoft Networks) valamint az IPX/SPX és TCP/IP protokollok. Esetleg a file-ok megosztását érdemes még engedélyezni, hogy egyik gépről a másikra lehessen egyszerűen file-okat tuszkolni. Minden összetevőt értelemszerűen a Hozzáadás nyomógombról kiindulva kell telepíteni, nem bonyolult ügy. Még annyit jegyeznék meg, hogy a protokollok telepítésekor a gyártónál a Microsoftot kell választani. Ha mindezen sikeresen túljutottunk (remélem, nem felejtettem el semmit...), és a hálózat fizikailag működőképes, akkor már csak a játékok konfigurálása van hátra, ez azonban már az adott játéktól függ, hogy mit, és hogyan, és kivel meg izé. Kellemes játékot! :) *(Ezt honnan másoltad ki? - a törd.)*

NEM ÉN ÍRTAM...

Szevasz Brazil! Mindig elolvasom a Levrovot, sőt, a Hardware fórum után ezt olvasom el elsőnek. Pedig gyakran megfogadom, hogy ezentúl kihagyom a rovatodat. Az oka rendkívül egyszerű: eszméletlen, micsoda IQ-bajnokok írnak neked! Lemerném fogadni, a zöme még 14 sem múlt el, közben meg nyomják a baromi okos szövegüket, mint „RULEZ, COOL stb." Szókészletük aztán van, ha például a megszólításról van szó. Meg az a tömérdek ötlet, amivel az újságot jobbá lehetne tenni! Egyszerűen nem tudják felfogni, hogy miért kell a reklám a lapba, és leszakad a kezük, ha két oldalt át kell lapozni, mert ott nem játékleírás van. Aztán meg kérdi, hogy hol kaphat olcsón RAM-ot! (Lehet, hogy nem pont Ram-ot keresett a srác.) Vagy pl.: miért xy demó van csak a lemezen, vagy róla leírás az újságban. Azt meg már meg sem említem, hogy milyen jogi bonyodalmakat szülhet az, ha kalózlemezről készülne játékleírás vagy bemutató. Ezeket miért nem tudják felfogni? Az élet sajnos tele van sz*p*tással. Nagyon sok dolgot meg kell tanulni, és ahhoz igazodni, függetlenül attól, hogy az oké vagy sem. Ez van. Unom rohadtul, hogy: „... rakj be, mert küldök sört! " Persze, aztán nem küldik; vagy tévedek? Lényegében csak ennyit szerettem volna írni neked. Azt meg nem hiszem el, hogy csak ilyen „észlények" küldenek neked postát! Nem lehetne egy kicsivel színvonalasabb leveleket berakni az újságba? Üdvözlettel: Marcell PaPPa

(Mózes Marcell)

...de igazából benne van, amit én is sokszor gondolok... *(De ebben nincs benne az utolsó kérdésre a válasz, amely hangozhatna akképp is, hogy egyrészt az kerül be a levrovba, ami sokakat érint, és például tömegével vannak, akik szeretnék a saját nevüket látni benne, és ennek hangot is adnak. Arról a Brazil nem tehet, hogy az embereket sok hülyeség is foglalkoztatja, és hátha a válasz eloszlat némi ködöt alapon beidéz, és megválaszol néhány általad is említett remekművet. Másrészt pedig, ha a levrov csakis száraz komolykodásból állna, elaludnék rajta, és nem tudnám kijavítani, és akkor nem lenne levrov, mert amit nem javítok ki, az – elvileg - nem kerülhet be az újságba. Hát ezt akarod?! :) – a korr.)*

EGY KIS FOGALOMZAVAR

Kedves Brazil! Azt szeretném megkérdezni, hogy a Carmageddon II-höz kell-e 3Dfx, és hogy az előbb említett kártya alkalmazható-e együtt a Voodoo2-vel. Előre is kösz!

(Pálfy András)

Ezt bizony keveritek ám néhányan... A 3dfx nem gyorsítókártya típus, hanem egy cég neve, amelyik történetesen a Voodoo szériát tervezi, illetve gyártja. Ebből kifolyólag aztán a kérdés második fele így ebben a formában értelmetlen. Amúgy a Carmageddon 2 történetesen megy Voodoo kártyával, sőt, a demó csak azzal ment. A kérdés első felének pl. úgy kellett volna hangzania, hogy kell-e valamilyen 3D gyorsítókártya, és ha igen, akkor a Voodoo jó-e hozzá. A 3D gyorsítók közé igen sok minden tartozik: a 3dfx-féle cuccok, Nvidia, S3, Ati stb. gyártók által gyártott különböző típusú chipkészletek, kártyák. Továbbá vannak még a különféle 3D programozói interfészek (D3D, OpenGL, Metal, Glide stb.), s e két kategóriát igen sokan keveritek. Ebbe a témába a hely szűkössége és a lustaságom miatt nem kívánok belekezdeni, továbbá nem is vagyok avatott szakértő. No meg nem is kell, hiszen a Guru oldalain és a CD-n is van 3D rovat, ajánlom mindenki figyelmébe.

IZÉ...

Cső Brazil. Most itt ülök, és idegesít az, hogy nem tudok semmit a Tiberian Sunról. Megköszönném, ha írnál valamit róla. Köszi!!!

(Gajda Bence)

Csak gondoltam, megjegyzem, hogy a 99/09-es számban több oldalas ismertető, leírás meg interjú volt. Ha esetleg elkerülte volna a figyelmedet. Valamint a PGO-n (csak, hogy biztosan megtaláld:) van egy halom tipp a végigjátszáshoz is.

ÓRIÁSI ÖTLET. DE NEM BIZTOS... :)

Szeva Brazil!! Lenne egy-két égető kérdésem: 10.: Miért mellékeltek a PC GURU-hoz fagyasztott játékokat? Ugyanis a CotNW fagy, mint állat! Legközelebb kivehetnétek a frigóból, mielőtt berakjátok az újságba.

Arra még nem gondoltál, hogy a játék csak a te (és talán még néhány) gépeden fagy, amúgy meg jó? Mert itt

igazából erről van szó. Leírtam már párszor, és a jelek szerint még fogom is: a PC hardver sokfélesége és általános gagyisága miatt egyáltalán nem biztos, hogy minden program (nem csak játék) minden gépen zökkenőmentesen fog működni. Lehet, hogy ez a játék a te gépedben nem szereti a hangkártyát, videokártyát vagy akármit, ezt sajnos így nem lehet megmondani. Mi a játékok kiválasztása során azt vesszük figyelembe, hogy mennyire jó, mennyire játszható, ilyesmi, és nem azt, hogy minden gépen tudjon futni. Ezt amúgy nem is lehetne garantálni.

20.: A stábfotóhoz 5let: 1. Fogjatok egy digitális fotógépet. 2. Üljetek le. 3. Fotózzátok le magatokat. 4. Küldjétek el nekem a képet. 5. Tegyétek be az emil címem a lapba. 6. Mindenki, akinek kell a stábfotó, kérhet tőlem emilben. Na, milyen 5let? Ha nem teszel be az újságba, mailbombbal kapsz sört!!! (ugye értesz)! Na csá:

(Mihalovits Tamás)

Mielőtt ezt tennénk, azt javaslom neked, gondold át még egyszer ezt az ötletet... Te is hamar megunnád ám ezt a szolgáltatást. :) Ja, és hát azt gondolom magamban, hogy ennél már az is sokkal egyszerűbb lenne, ha lenne ilyen weboldal, ahol minket lehet látni, ha már mindenképpen ezzel akarjátok magatokat gyötörni. Mondjuk van is ilyen, példának okáért a PGO és az Unofficial Guru Site (guru.alpha.rulez.org), amelyet a KuF nevezetű mániákus őrült csinál. :)

KOMOLYABB TÉMA

Szevasz Brazil! Először is nem célom az újságba való bekerülésem, teljesen mindegy, hogy így, vagy újságon keresztül válaszolnál. Egy olyan témát szeretnék felhozni, ami talán ritkább. Kezdeném a játékok irányításával, miszerint egyre több billentyű kell az irányításhoz. A történet onnan fontos, hogy mozgássérült vagyok, és az állapotomból kifolyólag csak az egyik kezemet tudom használni. Nekem is nagy kedvenceim a fps-ek, de csapatjátékban óriási hátrányt szenvedek a sok funkcióbillentyű miatt. Természetesen értem, hogy a kisebbség miatt nem lehet leszűkíteni a lehetőségeket, de pl. a hátraszaladást nagy hibának tartom. A mai korban, mikor minden játékkészítő cég a realitásra törekszik, hogy fér bele a képbe, hogy teljes sebességgel lehet hátra szaladni, pláne mondjuk egy több tíz kilós rakétavetővel? Valaki bemutathatná! Szóval, ha pl. nem lehetne hátra szaladni, csak maximum gyorsan sétálni, mint valójában, máris szinte egyenrangú partner lehetnék.

Megértem a gondodat. De ezen sajnos segíteni nem tudok, a játékok olyanok amilyenek. Az fps típusúak között viszont nem nagyon érzem, hogy a valóság megközelítésére törekednének, persze van egy-két ilyen, és azokban nem is lehet hátrafelé rohangálni bazi nagy fegyverrel a vállon. Ettől még a te helyzeted nem lesz könnyebb ugyan, de elárulom, én két kézzel sem vagyok még csak megközelítőleg sem egyenrangú partner egyik fps játékban sem...

Miért van az, hogy a számítástechnikában sem gondolnak a mozgássérültekre? Hardver területen is látni csoda ergonómikus billentyűket, na és egy kézre? A joy-oknál is azt tapasztalom, hogy eltűnik a tapadókorong. Hiába nehezebbek, hiába a gumitalp, nekem volt „szerencsém" az efféléket a játék hevében úgy elmozgatni, hogy lehetetlenné tette érvényesülésemet.

Nekem az a meglátásom, hogy nem csak a számítástechnikában nem gondolnak eléggé a mozgássérültekre. Gondolok most pl. a járdákra, liftekre, lépcsőkre, járművekre, ilyesmikre. Sajnos sokszor és nagyon könnyen elfeledkezünk azokról, akik mások, mint mi, és nincsenek is sokan...

Most egy quick shot superwarrior joy-t használok, de ez egy hónap játék után húz össze-vissza, mert elforgácsolódik a poti. Ez úton is szeretném segítségedet kérni ez ügyben. Az igényeim: ne legyen magas, tapadókorongos legyen, a ravasz telt legyen és a többi gomb is határozott nyomáspontú legyen, a funkciók könnyen elérhetők legyenek és masszív legyen. Ha tudsz ilyet, kérlek, küldj róla anyagot!

(K. Laci)

Én sajnos nem tudok neked ebben segíteni, nem ismerem a joystickokat. Annyit tehetek érted, hogy ha ebben a témában ír nekem valaki, aki segíteni tud, annak megadom az e-mail címedet. Hölgyek, urak, tehát akinek van e téren használható információja, kérem, jelentkezzen!

(Nem tudom, hogy ebben a számban olvastad-e már a joy cikket, de szerintem ezt még te is tudnád használni, ugyanis előre-hátra mozgáshoz a levegőben kell tartani. - a törd.)

TÖMÖR KRITIKA

Kedves Brazil! Az én véleményem erről az úgy nevezett PC GURU nevű szarról az, hogy elég gyenge!!

Ez van, nem tetszhet minden mindenkinek. De mondd csak, ha véleményed van valamiről, azt sosem mered felvállalni, vagy elfelejtetted a nevedet? Mert nincs azzal semmi gond, ha elmondod, és vállalod, de ezt így ebben a formában, névtelenül nem tudom elfogadni...

KICSIT BŐVEBB KRITIKA (?)

Szeva, Brazil! (másnak nem) **(Neked meg mi bajod van a többiekkel? Brazil)** Nem tudom, miért kezdték el mostanában szidni egyesek a Quake III arénát (lásd: 10-es, 11-es szám levrovjában)? Mindenki azt írja, hogy más játékkal már nem is foglalkoztok. Szerintem ezt csak azok írják, akik irigylik, hogy mások a legjobb játékkal játszhatnak. Ehhez kapcsolódó kérésem lenne, hogy ezeket a leveleket ne jelentessétek meg. (Amúgy én a játékosok 90%-át képviselem.)

Na, és akkor mi van. A maradék 10%-nak legalább annyi joga van elmondani a véleményét, mint neked. Nem hinném, hogy azért írják azt, hogy nem tetszik nekik, mert irigykednének vagy ilyesmi, hanem mert tényleg nem jön be nekik. Nekem sem tetszik jó pár olyan dolog, amitől sokan mások azonnal hídba mennek le.

Van még egy dolog, ami homályos számomra. Miért írja mindenki levelében, hogy király a 2CD, de főleg a teljes (mint pl.: Stonekeep?, Die hard?...) Van bőr a pofikátokon ilyen (...) játékokkal etetni bennünket? Az eddigiek közül is csak az Earthsiege 2 és a Fallout volt még elfogadható (bár még ezek is a Quake III-hoz képest nem játékok) a többi szégyen és gyalázat.

Az említett emberek pedig nyilván azért írják azt, hogy a két CD tetszik nekik, mert (most figyelj) valószínűleg a két CD tetszik nekik. Sokan kritizálnak azért, mert nem a legújabb játékokat rakjuk az újság mellé, és tulajdonképpen megértem én, hogy a Quake III-at meg a Tiberian Sunt akarják 300 forintért, mégpedig legálisan. Na, hát ilyen hülyeségeket én is tudok beszélni. Az a helyzet, hogy az újság mellé adott teljes játékok licencdíja a koruk ellenére is meglehetősen magas, de ez még belefér. Aztán meg azt sem értem, hogy miért csak a legújabb játék a jó játék? Szebbnek szebb sokszor, de az bizony nem minden. Na jó, hagyjuk, nem írom le még egyszer, amit már leírtam egy párszor. Sokaknak örömet okozunk ezekkel a játékokkal, és ez a lényeg. Akinek meg nem tetszenek, ajándékozza oda valamelyik ismerősének, akinek még nincs meg. Tedd te is ezt szerintem, így nem foglalja nálad a helyet, és talán még jót is teszel vele. ***(Azok, akik „ésszel" kezdtek bele a számítástechnikába - tehát programokat írtak - nagyon is élvezik a „régi", „vacak" játékokat, mert arra a korra emlékezteti őket, amikor igenis ész kellett a géphez. A mostani játékokat beteszed a gépbe, és futnak. Igen ám, ha mégesem, akkor mégiscsak az a korosztály lép elő, akik ezeken a játékokon nőttek fel. Személy szerint, többre értékelek egy Boulderdash-t, mint egy csicsamicsa kétmillió GHz futó játékot. - a törd.)***

Egyébként szerintem a megjelentetett dicsérő levelek többségét ti írjátok. Vagy nem?

De nem ám. Pont az a jó a levrovban, hogy a felét ti írjátok. Majd hülye leszek még leveleket is gyártani.

Amúgy tök király az újság és a 2CD, de főleg a teljes!!!!!!! Más újság a nyomotokba se ér. Csak így tovább!!!!!!!! Mostantól 2 évre előfizetek!!!!!!!! :-))) Sört is küldök, ha kell. Előre is kösz, hogy beraksz! Na, Csá(sztok). A legnagyobb rajongótok.

(Szivák Balázs)

Hehe, marha nagy szerencséd van... :))))

PC GURU ONLINE OFFLINE :)

Üdv! A kérdésem az, hogy amint a PcG Online bemutatkozása felkerült a cd-re, felkerülnek-e majd a frissítések is a korongra. Itt most nem a demókra, patch-ekre, ilyesmikre gondoltam, hanem a cikkekre, ismertetőkre, képekre... Gondolom, nem kell tovább magyarázzam, de az Internet elérhetőségem egy szóval csak az álmokat tükrözi... Igazad van, ez nem a Te gondod...:) Az viszont hadd legyen, hogy szívügyedként tekinted a frissítésekkel kapcsolatos teendőket. Nem csak egy előfizetőről lenne szó...

(Halo)

Terveink szerint a PGO frissítések folyamatosan megjelennek majd a CD-n. Egyértelmű számunkra is, hogy az Internethez ma még nem mindenki fér hozzá hazánkban, a telefonárak és az előfizetések alapján ma ez sokaknál még mindig luxuscikknek nevezhető. Sajnos a helyzet javulására a magyar viszonyokat ismerve nem számíthatunk, az lesz haladás, ha ez az állapot nem nagyon romlik. Na, de most nem erről van szó, bár ez is kapcsolódik a témához. Szóval még egyszer: a válaszom egyértelműen igen, lesznek frissítések a CD-n. Ajánlom figyelmébe mindenkinek, hiszen a PGO nem egyszerűen az újság Internetre pakolva, hanem külön tartalommal és rovatokkal rendelkezik. Elvileg ott is van levrov, csak eddig még bokros teendőim közepette nem volt időm frissíteni. Ezért most szünetet tartok az írásban, megtépem kicsit a ruhámat, és hamut szórok a fejemre... ***(Látszik, hogy jön a tél, itt a fűtési szezon - a törd.)***

JÉ, EGY LÁNY IS MERT ÍRNI

Szia Brazil és Guru-Team! Miért lett Brazil a neved? **(Mert a nagypapám egyszer kb. kétéves koromban ezt kitalálta jól. Vagy valami ilyesmi. De valószínűleg leginkább azért ez a nevem, mert sokan így hívnak. Igaz, hívnak máshogy is, de aztán már igazán nem tudom ilyesmikkel megmagyarázni, szóval hagyjuk. Történetesen nem a törd. által használt egyáltalán nem tiszteletttudó névre gondolok. :) Brazil)** Amúgy nekem tetszik. Az újságotok nagyon jó! Bármilyen meglepő, a sulinkban sok lány olvassa. A 99/08-as CD-n a Külvilág rovatban nem volt benne a Mátrix screensavere, amit nagyon sajnáltam! Megtennéd a kedvemért, hogy az egyik későbbi CD-re felteszed? Sok Puszi, csoki és sör!

(Gyurkovics Adrienn)

A CD készítéséhez egyáltalán nincsen közöm, de majd megkérem a Christ, hogy pakolja nektek fel valamikor. Talán nagyobb sikered lenne, ha neki is küldenél egy-két virtuális puszikát. Ja, amúgy sok puszi minden lánynak, aki olvassa a lapot, neked külön is mert valahogy meglehetősen ritkán ír ide leányzó. Pedig én is tudom, hogy valóban meglepően sok lány foglalkozik ma már számítógéppel. Ennek én nagyon örülök, így van ez jól. ***(Vigyázat! Nős férfiról van szó! 6 gyereke van! Csakis*** Csak az asszony meg ne tudja! Ő még a sorok között is tud olvasni! ***hozzám forduljatok! - a törd.)***

És még az milyen jól van, hogy én most befejezem a levrovot. Mekkora hülyeség lenne nem befejezni, amikor is a hely elfogy, és ilyenek. Amúgy észrevettétek, hogy ez az utolsó lapszám, amely számozásilag még ehhez az évezredhez tartozik? Jó, még mielőtt elkezdene valaki helyreigazítani, én is tudom, hogy a 2000-es év még nem az új évezred eleje, de nekem már ez is tetszik, és nekem ez is jó annak, meg 2001. is az lesz persze, legalább kétszer csapunk óriási szilveszteri bulit. De ezt majd megbeszéljük a jövő hónapban/évben/évezredben... Pá mindenkinek. Csókozön a csajoknak.

Brazil

Ui.: Feltétlenül pucoljátok ki a cipőtöket, mielőtt kirakjátok az ablakba. ***(Hogy a betörő, tisztán addhassa majd el. - a törd.)***

Külvilág

„EVERYBODY BE COOL. YOU... BE COOL."

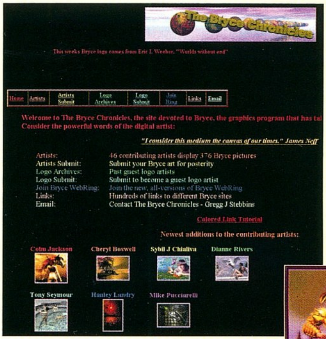
Howdy bácsikák és nénikék! Innen a tutiból gépelem ezeket a sorokat jóféle notesz billentyűkön. Az a marha nagy igazság, hogy rövid tűnődés után végül is átmenetileg elköltöztem a csajomhoz, és most itt süttetem a hasam két étkezés között a teraszon. Hja, az iskola várhat. Javaslom, folytassuk onnan, ahol 30 napja abbahagytuk.

Lépjünk át tehát a browser ablakba, és lássuk, mi mindennek örvendezhetünk az Internet-szegletben. A legelső hálószem (eredetileg website-ot akartam írni, de Magyar vagyok, Magyarnak születtem, utálom az egész huszadik századot, vagy mi), szóval, ahova elvándorolunk, az Desktop Yoga névre hallgat. Mint minden leíró jellegű cím, ez is magáért beszél, de azért nézzünk hozzá némi magyarázatot: az Internetező arcok nagy része – bevallhatom: én is – napja nagy részét a számítógép előtt tölti. Hazamegyünk, még kabátban benyomjuk a gép főkapcsolóját, hogy amíg a masina bootol, pont le bírjunk vetkőzni, hogy aztán gyorsan átnézzük a postánkat, kedvenc site-jainkat, majd a telefonszámlának FITTYET hányva elveszítsük tudatunkat, és hajnali négykor leforduljunk a székről olyasféléket dadogva, hogy még-még-még. Mindenesetre, akik sokat lógnak a monitor sugárzásától fehérre hipózva arcuk színét, bizonyára örömmel végeznek néhány gyakorlatot testi épségüket és valaha volt fittségüket megőrzendő. Lássuk az elsőt magyar fordításban (olyan ez, mint a Tv-torna!): "Üljünk egyenesen a székünkben, de ha lehet, inkább álljunk fel. Nyújtsuk ki két karunkat a fejünk felett, és kulcsoljuk össze ujjainkat, miközben tenyerünket a plafon felé fordítjuk. Vegyünk mély lélegzetet, majd kifújáskor dőljünk jobbra, a következő kilégzéskor pedig balra." És így tovább. 14 különböző gyakorlat leírását olvashatjuk el, amelyeket Ellen Server nevű echte jóga tanár mutat be két színben, s akinek még e-mailt is lehet küldeni. Mekkora királyság már...

http://www.will-harris.com/yoga/

Ha kitornásztuk magunkat, nézzünk valami vidámság után. A rajzfilm témakörben mozogva gondolom, minden olvasó számára ismerősek a Cartoon Network által felfuttatott rajzfilmek, mint az I am Weasel, meg Johnny Bravo, hogy a Magyar Királyi TV által magyarra szinkronizált Dexterről ne is beszéljek. A South Park Amerikában már kifutóban (az öreg kontinensen meg befutóban...), de az új hullám máris feltűnt a horizonton, mégpedig a szemtelenül aranyos kis kópé személyében, aki nem más, mint egy jópofa idegen az űrből. Igen, a kis gézengúz, akinek három képkockás kalandjait ezen a site-on rendszeres időközönként követhetjük nyomon a tipikus UFO karakter minden vonását ötvözi. Ha pedig mindez a bűbáj rajzfilm design nem volna elegendő, a site kínál még flash-sel tuningolt spotokat is, ami olyan meleg, mint jól fűtött cserépkályha nyár idején. Kötelező megnézni, sőt, ellinkelődhetünk a kicsit talán kommersznek tűnő **www.shockwave.com-ra** is, ahol annyi minden látnivaló akad, hogy a mentális-audiovizuális orgiának már csak a sávszélességünk szab határt (jó masszív ugyanis letöltögetni azt a rengeteg flash animációt, viszont nagyon megéri).

http://www.pet-alien.com/



Mai utolsó kikötőnk vezessen el egy túlzás nélkül gyönyörű birodalomba, mégpedig a Bryce világába. A program maximális erejébe - azt hiszem - nem nyerhetünk bepillantást, mert az átlagos felhasználó, aki csak úgy kipróbálja a Metacreations programját az intuitív felületen kívül első megközelítésben nemigen kap többet. Álljon hát itt egy kis ízelítő mindabból, amit ezzel a 3D raytracing programmal el lehet követni. A Bryce nemcsak hegycsúcsok és színes felhők számítására jó, hanem mindenféle komplexebb műalkotás formába öntésére is. Igaz, tárgyépítéshez az eszköztára igencsak kezdetleges, ezért a profik valamilyen más modellező programmal készítik el a képhez szükséges objektumokat, amelyeket Bryce-ba importálnak. Ha a beállítás, a fények, egyszóval minden kész, akkor máris jöhet a render gomb, és voila. Az alábbi site neve Bryce Chronicles, ahol rengeteg híres és kevésbé híres alkotó számos képét csodálhatjuk meg. Ajánlom mindenki figyelmébe Martin Murphy galériáját, akiről túlzás nélkül állítható, hogy legjobb a szakmában. Ha annyit mondok, hogy a Bryce dobozán levő (és a program indításakor a splash-screenen feltűnő) havas-fenyves kék égboltú tájképet ő követte el, gondolom, mindenki sejtheti, miről van szó. És ez még nem minden, a csávó nagyon nagy burner. Aki pedig kedvet kapott az alkotáshoz, a linkek között találhat néhány klassz, kezdőknek való Bryce tutorialt is.

http://www.geocities.com/SoHo/Gallery/2780/

Hát, ezzel véget ért a móka mára, búcsúzásképpen nem maradt más, mint egy találós kérdés, amely egészen egyszerű, és ekképpen szól: ki és melyik közelmúltbeli amerikai filmben mondta a cikk elején látható dőlt betűs idézetet? A helyes megfejtők Shoebaron asztaláról kapnak majd öntapadós gyerekmatricát, amennyiben jól viselkednek.

Viszlát a jövő hónapban, és addig is legyetek jók (vagy rosszak... bánom is én).

sasvári józsef angelday
angelday@pganet.com

AJÁNLOTT INTERNET CÍMEK

PHARAOH
www.pharaoh1.com
SETTLERS 3
www.settlers3.com
www.strategyplanet.com/settlers
www.settlers.org
www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/3151/Settlers3

FIFA 2000
http:/fifa2000.com
WARGAMER
www.empire.co.uk/wargamer/index.htm
SHADOWCOMPANY
shadowcompany.com
RAYMAN 2:
www.rayman2.com

DESCENT FREESPACE
www.descent-freespace.com
www.descent-network.com
FLIGHT UNLIMITED 3
www.flight3.com
www.lglass.com
WHEEL OF TIME
www.planetwheeloftime.com
www.wheeloftime.com

REACH FOR THE STARS
www.reach4ts.com/index.html
TIBERIAN SUN FIRESTORM
www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm/main.html
IMPERIUM GALACTICA 2
www.imperiumgalactica2.com

Junior, Kühl, Slam Jr., Tommyboy, aztán még egyszer Tommyboy, Sterbi és ki tudja, hol a vége a karácsonyra időzített DJ mix albumok dicső sorának, úgyhogy van mit a fa alá tenni...

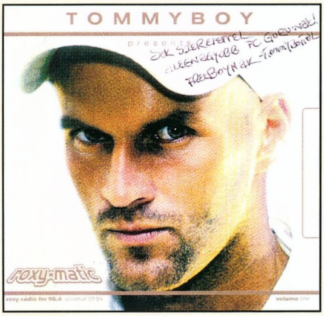
SLAM JR. – STRICTLY™ TRANCE SIMPHONY

Magyarországon (egyedülállóan) élőben rögzítették az egykori Speed rezidens, méltán közönség kedvenc Zsazsa - azaz Slam Jr. - új albumát. A mixet az 1999. augusztus 11-i Strictly Night bulin vették fel a Flörtben, úgyhogy közben rögzítették a roppant lelkes

közönség sikongatásait, ovációit is. Zsazsa tavalyi lemezén, a House*Matic Club Hits 1-en még funky-house nóták voltak hallhatók, mostanra azonban már ő is a trance felé fordult. Azt hiszem, érdemes volt (neki is :-) stílust váltania: a Strictly™ Trance Symphonynak olyan különleges hangulata van, amelyet eddig még nem sok magyar mix album esetében lehetett tapasztalni, csupa-csupa slágeres, lendületes, transsz dal világszínvonalú buli hangulattal. Az anyag egyértelművé tette azt a napnál is világosabb tényt, hogy Slam Jr. nem véletlenül játszott a Love Parade-en, Magyarország öt top-DJ-inek egyike.

TOMMYBOY – ROXY*MATIC

Már meglehetősen régen, majd egy éve nem jelent meg House*Matic kompiláció, de most már itt van a hiányt pótlandó Roxy*Matic, amely - mint neve is mutatja - szorosan kapcsolódik Tommyboy – igen népszerű – szombat esti rádió műsorához. A zenék az adás legnépszerűbb, legtöbbet forgott számaiból lettek összeválogatva. A mix bravúrosan sikerült, nemcsak technikailag, hanem hangulatában is: a 14 nóta (melyeknek stílusa egy-két kevésbé lágy dalt leszámítva majdnem mind funky-, és sexy-house) frenetikus jókedvet sugároz. Íme néhány húzó felvétel: Topazz – New Millenium (!!!), Pete Walshe vs. Martin Ez –

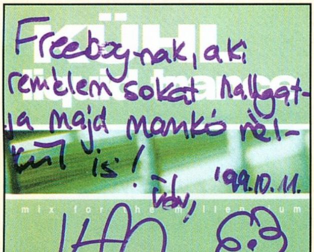


Summer Love, Paul Johnson – Get Get Down, Antoine Clamaran – Get Up, Chily Hifly – Is It Love? És íme egy lehetséges Roxy*Matic szlogen „freeboy"-tól: Lehet tél vagy nyár, a Roxy*Matic feldobja az éjszakát!

www.undergroundrecords.hu

KÜHL – LIQUID TRANCE FOR THE MILLENIUM

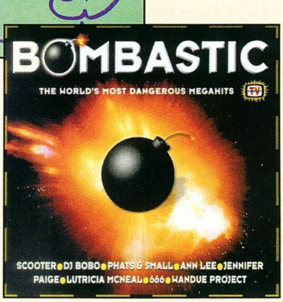
A mix az előző – hasonló című – Kühl CD-hez képest kevésbé slágeres, nincsenek rajta Greece 2000-ek, For An Angelek, ezzel szemben intelligensen, igényesen felépített nótákkal szép számmal találkozhatunk (mindamellett, hogy a club-trance-ek között igen sok vokális dal is található). A (egy másik hazai DJ lemezéről már ismert) Draft együttes két száma is helyet kapott a mixben. Első flash-re a következő dalok ragadták meg



a figyelmemet: Force Mass Motion – Lost (In Time), Karen Ramirez – Lies, Ground Zero – Fallout, Planet Perfecto feat. Grace – Not Over Yet '99, Christian West – Eterna (!!!) (Bár biztos mindenki tudja, de azok kedvéért, akik nem, megemlítem, hogy DJ Kühlt a 97-es Love Parade inspirálta stílusváltásra, s azóta töretlen erővel népszerűsíti a transsz műfajt. Így történhetett az meg, hogy 1997-ben még progresszív house-t, idén pedig már trance-t játszott a Love Parade-on.)

BOMBASTIC (VÁLOGATÁS)

Újabb válogatás „robbant be" a magyar könnyűzenei életbe. Az albumra a 99-es nyár „átütő" slágerei közül jó néhány felkerült, íme: Wamdue Project – King Of My Castle (azaz a Strictly Rhythm nyári ajánlata: könnyű trance zene manga klippel kiegészítve), Phats & Small – Feel Good (a Turn Around után itt a brightoni duó második slágere, természetesen továbbra is a könnyed funky-house stílusában), Scooter – FasterHarderScooter (mit is mondhatnék mást, mint hogy a Scooter az Scooter marad, igaz, most már egyre inkább a happy-trance műfajában), Ann Lee – 2 Times (számomra inkább aranyos és kedves dal, mint jó, de hát hiába, meg kell hajolni a tömeg akarata előtt, akik – minden jel szerint - nagyon kajálják), Black & White Brothers – World Wide Party (avagy a csajok kedvence). Természetesen nem feledkeztek meg a soul & r'n'b rajongókról sem, ezért hallható Lutricia McNeal – 365 Dayse (amely egyben új lemezének is előfutára), Jennifer Paige – Always Youja (amely már az atlantai hölgyemény harmadik slágere) és német DaNaCeE – Shop Around című dala.



www.recordexpress.hu

SCOOTER – BACK TO THE HEAVYWEIGHT JAM

A stílus az előző albumaikhoz képest nem sokat változott, legfeljebb annyit, hogy van egy-két jó euro-trance darab a lemezen, ugyanakkor sajnos van számtalan tucü-tucü gagyi is (olyan zenék, mint amilyeneket a 666 vagy a

magyar Kerozin csinál). Scooterék a Fire-ben alkalmazott, jól bevált „gitár-effektet" is előszeretettel használják tovább. Annak ellenére, hogy néhány „húzó számban" jól ismert trance slágerek darabjait véltem fedezni, egész kellemes anyagot sikerült összehoznia a hamburgi triónak. A már „futó" FasterHarderScooter mellett érdemes még meghallgatni a The Revolutiont, a I'll Put You On The Guest Listet (a kedvencem a lemezről) és Watch Outot is.

www.scooterweb.net

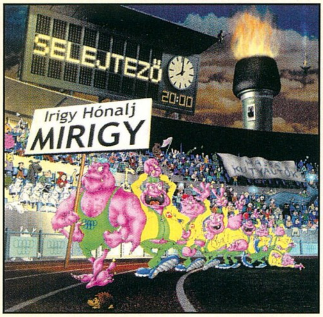
HUNGARIAN TRUCK 99'

1999-ben már másodszor indult magyar kamion „a világ legnagyobb buliján", a berlini Love Parade-en (az első - lengyelekkel közösen finanszírozott – Love Mobile anno még 1997-ben rajtolt). Az viszont kevésbé ismert tény, hogy a szervező mindkétszer Németországba szakadt hazánk fia, a három lemezjátszón bűvészkedő Andy Slate volt, aki különben nemzetközi DJ ügynökség, a Paradise Promotion tulajdonosa, és a keményebb technóban jeleskedik. Természetes, hogy ő válogatta össze a muzsikákat a CD-re, amelyeket ismert és kevésbé ismert magyar live actek és DJ-k készítettek techno és trance stílusban. Kiemelendő: „rádióbarát" nyitó felvétel Abstrax & Grega –

KÜLVILÁG

Logic, Duel feat. Candyman - Blue Bay City, Clark vs. Acidfaces – Malaria. andy_slate@hotmail.com

IRIGY HÓNALJMIRIGY – SELEJTEZŐ



Sok mindent lehetett hallani az Irigy Hónaljmirigyről az utóbbi időkben: mondogattak olyan (nagyon életszerűnek tűnő…) híreket, hogy az együttes szövegírójának kocsijából ellopták a notebookját, amelyen az új album teljes szövege rajta volt, és így – mivel csak a notebookon volt meg az anyag – fecnikről kellett újra írniuk az egész lemezt. Nos, hogy az imént említett eset kellemetlen tragédia, vagy olcsó reklámfogás-e, nem tudom, és nem is minősítem, annál is inkább, mivel az új album októberben megjelent. A 17 feldolgozás mutatja, hogy a Mirigyek nem fogytak ki ötletekből. A pálmát azt hiszem, Pain: A Szex Vajon Mi? című számának a Szex Majom Ki? névre keresztelt paródiája viszi, ill. holt versenyben másodikok: a Csóró a Téren (Fekete Vonat: Forró a Vérem) és a NUP (ami nem az UP Napja). www.irigyhonaljmirigy.com

KELLEMES KARÁCSONYT KEDVES ZENERAJONGÓK!!!!!!!!!

Szabó Dani alias freeboy™
freeboy@toosexyforyou.com
freeboy.pcguru@freemail.hu

U.i.:Sajnos (érthetelen okok miatt!!!) az e-mail-jeim törlődtek a Vogel gépéről, ezért itt kérnék meg mindenkit tisztelettel, aki az elmúlt 3 hónapban küldött nekem elektronikus levelet, ha tudja, jutassa el még egyszer a fent említett címek valamelyikére. Thx 4ever…

BABY SISTERS: LÉGY A PARTNEREM

Régebben nem igazán voltam oda azért a lánycsapatért, mely többek között a Jó estét nyár, jó estét szerelem és a Még egy tánc című nótákat adta elő – őszintén szólva kiforratlan Spice Girls utánzatnak tartottam őket. Mindez a vélekedés visszájára fordult, amint néhányszor megnéztem az augusztusban debütált Szeresd a testem (a szóban forgó lemez tulajdonképpeni nyitódala) videoklipjét.

A szám nagyon ült, a klip is – slágerré vált rövid időn belül, mellesleg levett engem is a lábamról, következésképpen elkezdtem látogatni a csapat (jelenleg a babysisters.guards.hu URL alatt üldögélő, meglepően igényes) fan Web site-ját, ahol felcsipegettem infómorzsákat a lányokról, és tudomást szereztem a készülő nagylemezről. Úgy éreztem, hogy a Szeresd a testem minőségi ugrást jelentett a banda életében, és ezután már érdemes lesz odafigyelni rájuk. Nem is kellett csalatkoznom megérzésemben, hisz mint számomra később kiderült, a lányok már megjelent anyaggal rendelkeznek Németországban (természetesen nem az itthoni számaikkal, hanem populár-pop stílusú, angol nyelvű dalkészlettel), és nemsokára a japán közönség is fogyaszthatja őket Sweet Dynamite című lemezükön keresztül – egyszóval a fennállásának 3. évfordulóját most októberben ünneplő zenekar profi fokozatba váltott.

A meglehetős várakozással kézbe vett új album zenei világa meglepően egységes a szövegírók viszonylag népes táborának dacára, és kellőképpen letisztult ahhoz, hogy senki ne érezhesse benne a korábbi tingli-tangli zenélést. A minőségibb anyagok feléneklése lehetővé tette a lányok számára, hogy megvillanthassák tényleg szép hangjukat. A korong feelingje amolyan 'I'm a happy-girl, sometimes bitten hard by love', több slágergyanús dalt sorakoztatva: Engedj el, Égben írt szerelem, Gyere!, Tisztítótűz és a reklám beütésű Ő a Partner-M – végső soron a CD végighallgatása kellemes érzéseket kelt a hallgatóban, előremutató energiák jelenlétét érezhetjük át. A CD, mint hordozó és a mellékelt füzet/tok designja kislányosan rózsaszín, mindemellett a kissé sok rúzs applikálása ellenére is profi kivitelezésű.

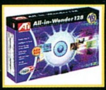
Feltettem magamnak a kérdést: miért találom kifejezetten szimpatikusnak ezt a lánycsapatot, és nem valamelyik másikat, hisz van belőlük jó néhány? Említeni lehet a három erősen különböző karakter meglepően harmonikus egységét, a láthatóan komoly ambíciók mellett megmaradt szerénységet kiegészülve a közönség-központúsággal, vagy ami most már talán a legkézenfekvőbb: a jó minőségű muzsikát...

daruka

Columbia Tristar DVD filmek 7.500 Ft helyett **6.900 Ft**
Warner Bros. DVD filmek 5.000 Ft helyett **4.500 Ft**
MIKLAND Coputerszalon
1012 Budapest, Attila út 117.
Tel.: 375-3716

Magic Sound Live Dolby Digital 5.1 Hangkártya

13.900 Ft helyett **12.900 Ft** + ÁFA
East Computer Kft
1107 Budapest, Ceglédi út 1-3.
Tel./fax: 431-3439

ATI All-in-Wonder 128 16MB, AGP, TV Tuner

55.500 Ft helyett **49.900 Ft** + ÁFA
MultiMédia Center MMC
1074 Budapest, Hársfa u. 1.
Tel./fax: 342-0140

Imperium Galactica II naptár

Minden software mellé ajándékba
CD Galaxis
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Tel./fax: 361-4061

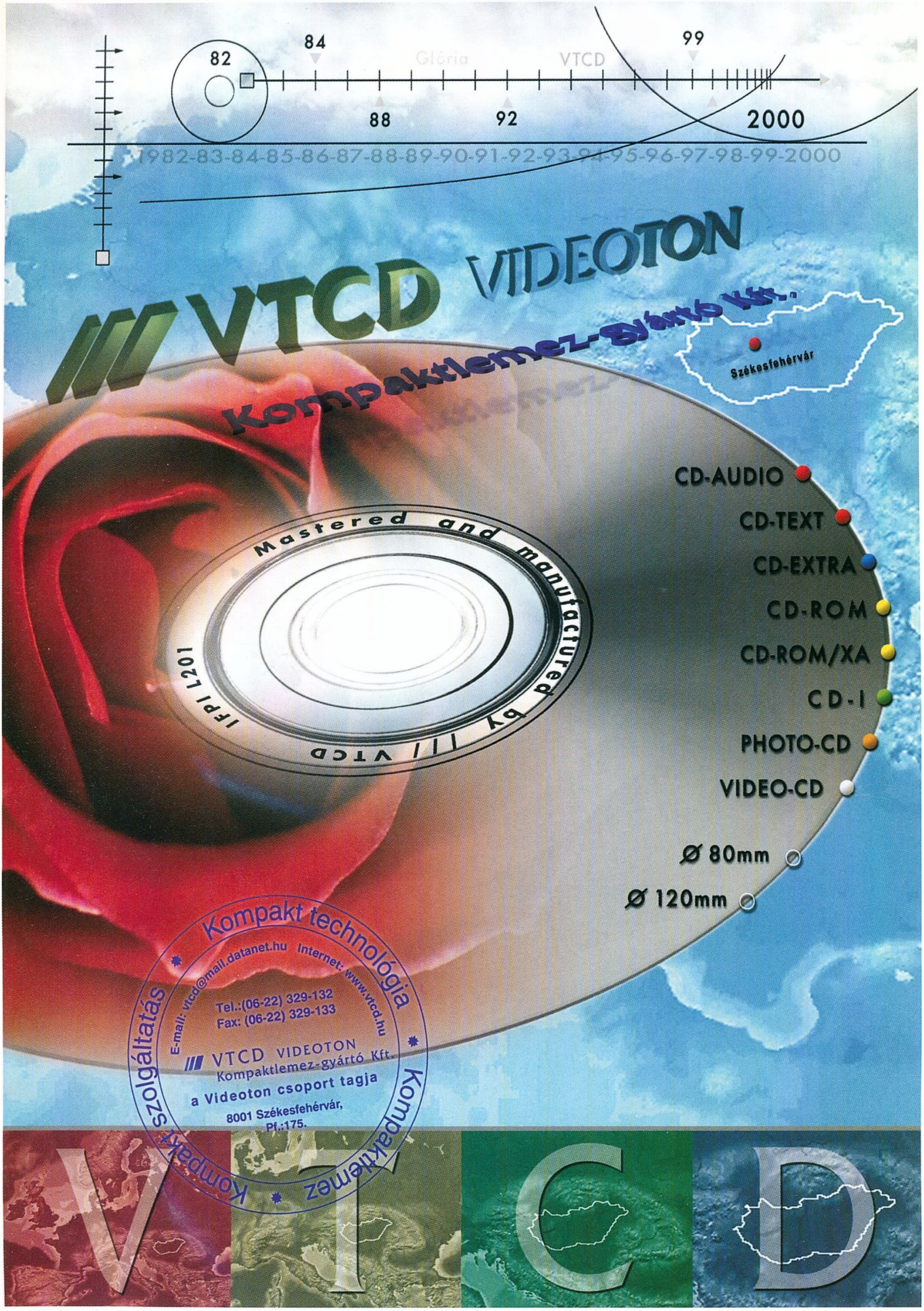
JAZZ J-6906 Game Beast

11.800 Ft helyett **9.900 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

JAZZ J-9902 5.1 hangrendszer

23.700 Ft+ÁFA helyett **19.700 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.


82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

Következő szám

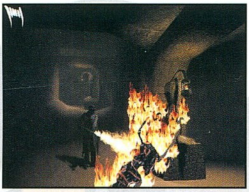
A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

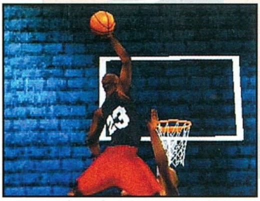
REVENANT

A Diablóra igencsak emlékeztető Revenant az Eidos gondozásában jelent meg. Ez nem baj, hiszen az akció-RPG-k hatalmas tömegeket vonzanak. A következő hónapban elmeséljük, labdába rúghat-e a nagy rivális mellett.

NOCTURNE

Kevés az igazán jó horrorjáték. Annak idején az Alone in the Dark stílust teremtett, de ez idáig még csak nagyon kevés cégnek sikerült megközelítenie azt a minőséget. A Terminal Reality most előrukkolt a nagyágyúval, a Nocturne-nel. Szenzációs játék, csak javasolni tudom.





NBA LIVE 2000

A szokásos évi kosárlabda-szimuláció az Electronic Arts jóvoltából megérkezett. A szezon mostanában indult be, tehát aki figyelemmel kíséri e sportág eseményeit, az biztosan örül ennek a játéknak.

PANZER ELITE

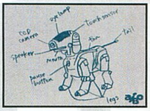
Igaz ugyan, hogy a Panzer 3D-ben végigvertük a világot a német páncélosokkal, de a Psygnosis újabb II. világháborús harckocsi-szimulátorral rukkolt elő. A hadszínterek között találhatjuk Észak-Afrikát, Szicíliát, Olaszországot és Normandiát. A cél nem a dicsőséges halál, hanem az életben maradás.

USAF

A Jane's mindig is híres volt kivételes minőségű szimulátorairól. A USAF-ban az amerikai légierő legkorszerűbb harci gépeit próbálhatjuk ki, a bombázóktól kezdve egészen a vadászgépekig. Nyolc típusból és számos történelmi kor közül választhatunk. Az igazi pilóták nem hagyhatják ki.

MIT KEZDENÉL AIBO-VAL?

Bear: megtanítanám Bercit sétáltatni
Laza: Eladnám
Chris: azonnal eladnám
Mocsy: azonnal eladnám
Sakman: nem tudom...
Shoebaron: -
Lily: Kösz, nem kérek XXL-es tamagocsit
Kriszta: Semmit, van egy igazi dalmatám



PC GURU TOP 5 (AVAGY MIVEL JÁTSZUNK A LEGTÖBBET)

Half-Life: Counter Strike
EverQuest
Driver
Nocturne
Pharaoh

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

IMPERIUM GALACTICA

Az Imperium Galactica első része két évvel ezelőtt hihetetlen sikert ért el Magyarországon. A teljes játék sorozatunkban e két CD-n terpeszkedő programot adjuk olvasóinknak. Vigyázat!!!! Ez a játék álmatlan éjszakákat fog okozni, hiszen egyszerűen lehetetlen abbahagyni. Gyakran előfordult velem, hogy még hajnali fél háromkor is a kolóniáimat pátyolgattam. Aki még nem biztos benne, hogy meg szeretné-e vásárolni a Digital Reality sikerprogramját, az IG2-t, annak ajánlom, hogy vessen egy pillantást az első részre. Biztos vagyok benne, hogy utána azonnal rohan a boltba IG2-ért.

A PC Guru következő száma (1999/12) 1999. december 16-án jelenik meg.

DIAMOND

Kiváncsi az igazságra?

Pixel Multimédia

22900 Ft

Csatlakozzon a rendszerhez Supra modemmel.

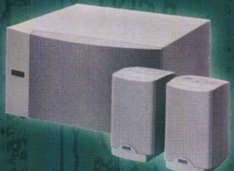
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.

tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

áraink az áfát nem tartalmazzák

ACS48
2x20W és
40W fa mélysugárzó



35900 Ft

ACS54
4x5W és
15W fa mélysugárzó

26900 Ft

ACS33
2x5W és
15W fa mélysugárzó

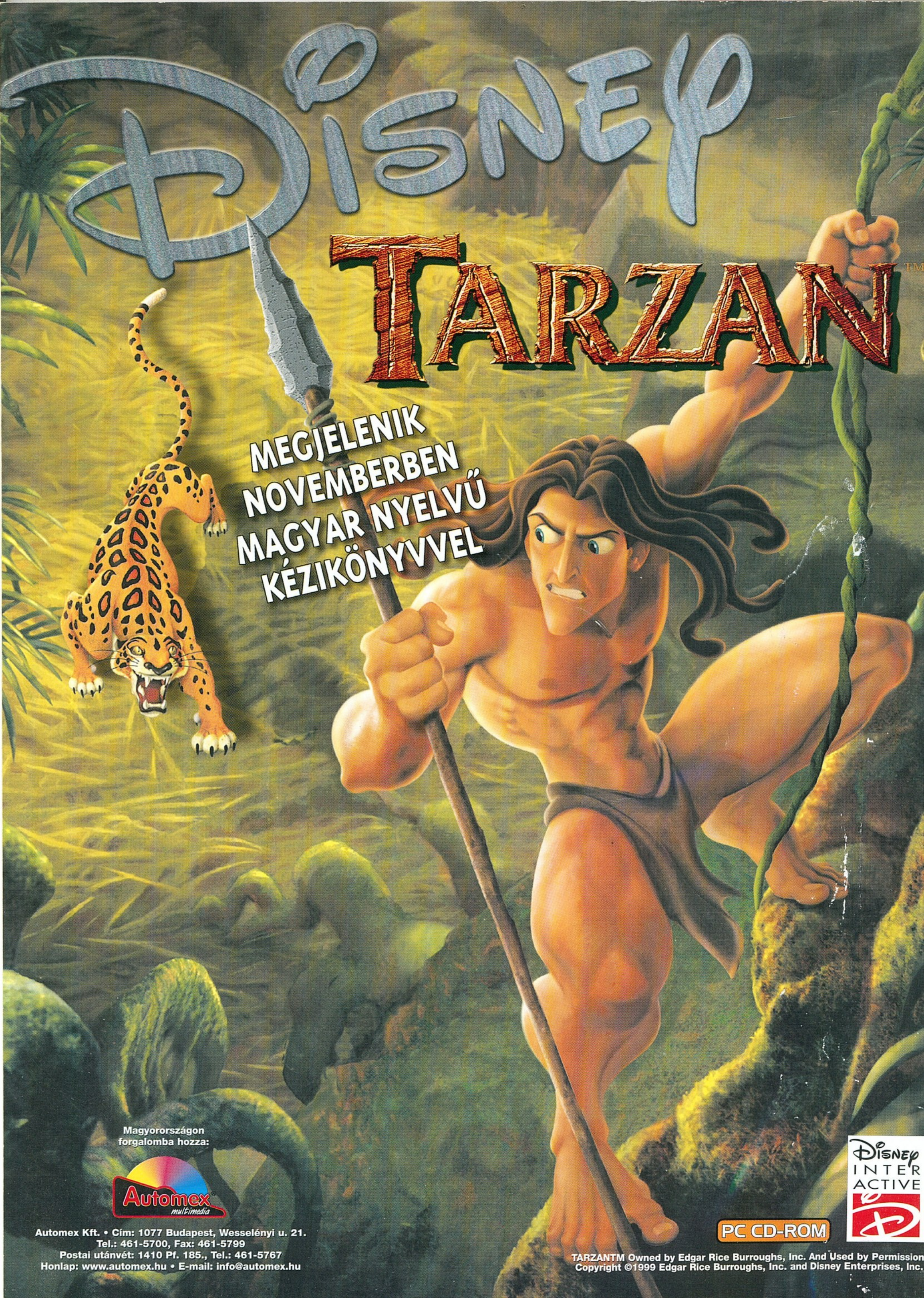
17900 Ft

ACS22
2x5W

7400 Ft

Professzionális hangteremtés PC-n 4 lépésben:

1. Válasszon ki egy Altec Lansing hangszórókés
2. Csatlakoztassa a PC-hez



Disney
TARZAN™
MEGJELENIK
NOVEMBERBEN
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
Magyarországon
forgalomba hozza:
Automex
multimedia
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
PC CD-ROM
Disney
INTER
ACTIVE
TARZANTM Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. And Used by Permission
Copyright ©1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc.